HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

cijena: 16 KN

1995. broj6.

TEMA BROJA: MORTAL KOMBAT

CYBERIA
DESCENT
DRAGONSTONE
WINGS OF GLORY
CREATURE SHOCK
ALL TERRAIN RACING
X-COMM T.F.T.D.
CHAMPIONSHIP RALLY
8 BALL PINBALL
JUNGLE BOOK
JAMES POND2
TRODDLERS
ZEEWOLF
S.W.O.S.



HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
izlazi mjesečno

IZDAVAČ:
JANUS-LINGUA d.o.o. za novinsko-nakladničku djelatnost
Petrinjska 11,
41000 Zagreb
tel/fax: 041/435-179
žiro račun:
30105-603-28346

DIREKTOR:
Senka Kušer

ZAMJENIK DIREKTORA:
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK:
Krešimir Mijić

UREĐIVAČKI ODBOR:
Marko Vulić,
Silvano Bucić

MARKETING:
Senka Kušer

SURADNICI:
Ingrid Afrić, Filip Sladetić, Dubravko Mihalić, Ivan Bilić, Winton Afrić, Tomislav Šakić, Ivan Rališ, Tihomir Jauk, Ivan Rubelj, Daniel Bižić, Hrvoje Kablar, Vedran Nikolić, Nenad Benko, Denis Kovačić, Krešimir Dušek, Miroslav Puljiz, Saša Tarle, Damir Rukavina, Emil Marmelić

LEKTOR:
Branka Rabar

TAJNICA:
Melita Svetec

TEKST STRIPA:
Winton Afrić

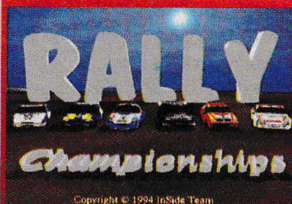
LIKOVNO RJEŠENJE:
Dinko Kumanović

TISAK:
"MEDIA PRINT"
Karela Zahradnika 7,Zagreb
tel/fax: 01/692-548

ISSN 1330-7126

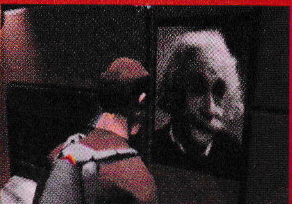
Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet.

Sadržaj:













PISMA ČITATELJA

Poštovano uredništvo,
Sviđa mi se vrlo detaljan opis igrica i vaša DOS učionica. Imam samo jedno pitanje. Zašto ne biste povećali broj stranica za strip (koji je, usput rečeno, izvrstan)?

Igor

Za tebe i sve hackere koji su to tražili, strip od ovog broja objavljujemo na dvije strane.

HACKER je super ali imam i nekoliko prijedloga.

1. Bilo bi dobro kada biste uz platformu i ocjenu igre napisali adresu i telefon gdje se ta igra može kupiti.
2. Uvedite više akcionih igara.

Željko

Ako malo bolje pogledaš oglase u Hackeru vjerujemo da ćeš pronaći adresu na kojoj ćeš, brzo i jednostavno, kupiti originalne igrice a što se tiče akcionih igara, ako do sada nisi bio zadovoljan našom ponudom, što kažeš na ovaj broj ?!

Poštovano uredništvo!!!
Javljam vam se iz Osijeka i imam jednu VELIKU primjedbu. Vaš sam obožavatelj ili bih barem to želio postati, ali nam je to uskraćeno jer smo u Osijeku, od svih pet brojeva Hackera mogli kupiti samo jedan i to br.4. Želio bih da se to u buduće promijeni i da od sada Hacker redovito izlazi i u Osijeku, Vaš

mega hacker T.F.

Što da sada mi na to odgovorimo?! Hacker se pojavljuje u svim gradovima ali jedno je sigurno - bez obzira na naše povećavanje naklade iz mjeseca u mjesec - Hackera nikad dovoljno. Nadamo se da si već ovaj broj mogao jednostavnije pronaći a stare brojeve možeš naručiti putem kupona.

Poštovano uredništvo!
Imamo dvije primjedbe. Prva je to što ste u četvrtom broju objavili previše igara za Amigu i CD - ROM, a premalo za PC. Druga primjedba je to što u sadržaju četvrtog broja piše da objavljujete rubriku S.O.S. a nje nema. Imamo i jednu molbu. Napišite spacijalne udarce za Mortal Kombat 2 (za PC).

Matija, Jure i Filip

U Hackeru su sve igre podjednako zastupljene i vjerujemo da uspijevamo nahraniti, barem za kratko, svaku gladnu hackersku dušicu. S.O.S. je otvoren kao stalna rubrika ali tek u petom broju. Ispričavamo se svima zbog greške i nadamo se da će objavljivanje Mortal Kombata biti dovoljno iskupljenje.

Štovano uredništvo!
Hacker je stvarno super i u Hrvatskoj ne postoji časopis ove vrste ni upola dobar kao Hacker. Možda vam se ova pohvala čini običnom ali nije. Ona vrijedi dvostruko više jer, vjerovali ili ne, dolazi od hackerice a ne hackera. Za vas imam dva prijedloga i jedno pitanje.

1. Bilo bi dobro da u svakom broju objavljujete stereogram kao u 5. broju (možda čak i poster).
2. Ostanite takvi kakvi jeste jer ste takvi najbolji. Pitanje: gdje mogu nabaviti program Stereoworld, kolika je njegova cijena i koja je optimalna platforma?

Pusa od Ivane

Nećemo ni opisivati kako je pusa djelovala na nas (osobito način na koji si nam to napisala) i vjeruj, pismo vrijedi stostruko! O programu za izradu stereograma moći ćeš pročitati u nekom od slijedećih brojeva "Hackera" a možda vas iznenadimo i s posterom.

Štovano uredništvo!
Na naš sam časopis "naletio" sasvim slučajno i ostao sam iznanađen kvalitetom, njegovim izgledom kao i ljubaznošću prema čitateljima. Evo i nekoliko prijedloga: otvorite rubriku namijenjenu rješavanju mozgolomnih igara, uvedite poster a predlažem i rubriku u kojoj bi čitatelji slali crteže ili muzičke programe koje biste vi, ovisno o kvaliteti, skromno nagradili. Također bih želio sudjelovati u recenziji igara. Puno uspješnih izdavačkih godina, prvom i najboljem želi

hacker iz Osijeka!

Drago nam je da si nam se javio. Hacker je otvoren za sve koji se hackerima i osjećaju, u onom, najpozitivnijem i najiskrenijem igračkom smislu koju ta riječ može označavati i sretni smo što ga takvim i prihvaćate. Tvoje smo želje, gotovo u cijelosti ispunili, poster će biti u svakom broju Hackera a bit će i novih nagrada. Ako želiš sudjelovati u recenzijama i opisima igara - javi nam se u redakciju.

Štovano uredništvo!
Puno, puno pohvala časopisu. Za vas imam nekoliko pitanja, zamolbi i prijedloga:

1. Želio bih da u rubrici FLASHBACK objavite opis igre "The Lost Vikings" i, ako je moguće, popis šifri za tu igru.
2. Da li je za igru "Quarantine" dovoljna konfiguracija 486 DLC 40 s 4 MB RAMA ?
3. Predlažem da pišete i o opremi za igranje npr. CD ROMOVIMA, zvučnim karticama i sl.
4. Molio bih da napišete nešto više o glasovanju za TOP-50

PANTHER

"The Lost Vikings" ulazi, prema vašim glasovima, u TOP-50 i objavit ćemo njen opis u rubrici FLASHBACK. Konfiguracija koju posjeduješ dovoljna je za većinu igara pa tako i za Quarantine a o opremi za igranje ćemo, već u narednom broju Hackera, objaviti koristan članak. Glasovanje za TOP-50 još uvijek traje. U svakom broju nagrađujemo dva čitatelja koja nam pošalju svoje prijedloge za TOP listu a uskoro slijedi završno izvlačenje. Nagrade će biti raznolike i zato - šaljite nam svoje glasove.

CREATURE SHOCK
Virgin

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	71%
Grafika	69%
Igrivost	87%
Ideja	67%

UKUPNO 74%
Igrano na:
PC486DX, 4MB, CD ROM

Naziv igre i izdavač

Crnim slovima je označena platforma na kojoj igra radi

Ocjene za zvuk, grafiku, igrivost i ideju

Ukupna ocjena

Platforma na kojoj je igra isprobana i broj disketa, MB na HDD ili CD ROM

BOK SVIMA!!!
Svi ljubitelji "kućne makljaže" u ovom su broju došli na svoje. Objavljujemo iznova tekst o MORTAL KOMBATU sa SVIM potezima i popisom SVIH igrača u nadi da ćete NAPOKON na jednom mjestu pronaći sve što vas zanima. Od ovoga broja uvodimo i novi IGROMETAR (nadamo se bolji i pregledniji od prijašnjeg) i koristimo priliku da vas upozorimo na: 1. skori završetak NAGRADNOG NATJEČAJA "HACKERA" I "32 BITA" 2. nagradnu anketu koju objavljujemo u ovom broju 3. glasovanje za legendarnih TOP-50 Uživajte čitajući i iskoristite priliku za osvajanjem nagrada!!! Hacker s vama!!!



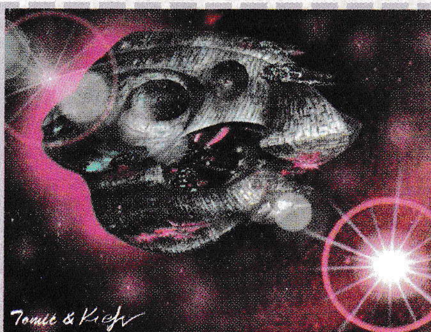
"HACKER" & "32 BITA" VAS NAGRAĐUJU
POSTANITE PROFESIONALNI CRTAČ!!!

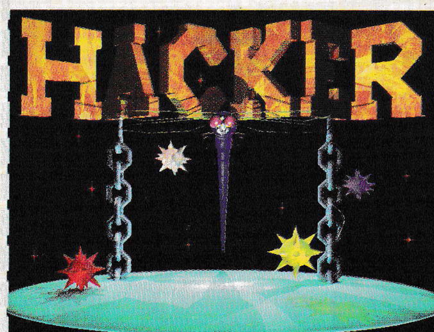
Sliku taksija, iz svima nam dobro poznatog Quarentinea, nacrtao je Jan Pavlović (11), a nacrtao ju je u Paintbrushu, Windows.



Ime: Dubravko
Prezime: Vončina
Starost: 17
Platforma: Amiga 1200, 2MB
Program: Real 3D
DeluxePaint 4.5 AGA

Vlatko Kiefer iz Osijeka, grafički urednik Osiječkog SF časopisa fanzin Via Galactica, poslao nam je kombinaciju ručno crtanih radova, prenesenih skenerom na kompjuter i dorađenih Photoshopom i 3D studiom. Slika Sigma6 rađena je u rezoluciji 640*480, u 256 boja.
Ime: Vlatko
Prezime: Kiefer
Starost: 23
Platforma: PC 486DX2/66, 8MB
Program: Photoshop 2.5
3D Studio 3.0



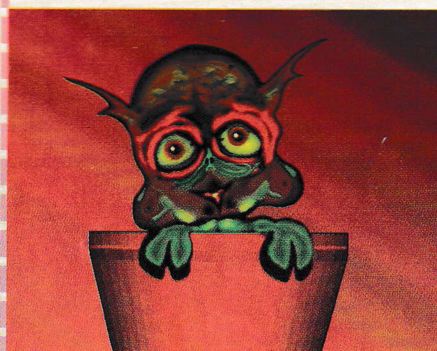


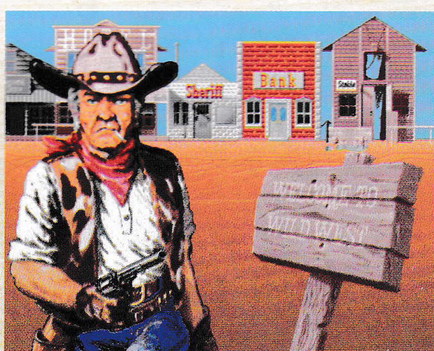
Ime: Sven
Prezime: Gjurček
Starost: 16
Platforma: Amiga 1200, 2MB
Program: DeluxePaint 5.0 AGA

Ime: Alen
Prezime: Kurelac
Starost: 19
Platforma Amiga 1200, 2MB
Program: DeluxPaint 4.5 AGA

Ime: Željko
Prezime: Stipančev
Starost: 27
Platforma: Amiga 1200, 2MB
Program: DeluxePaint 4.5 AGA



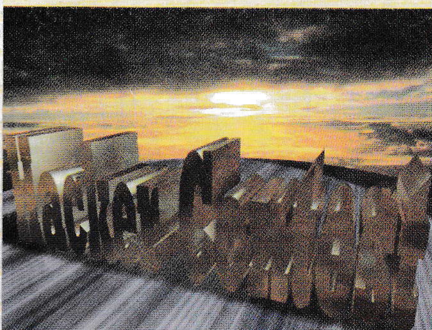


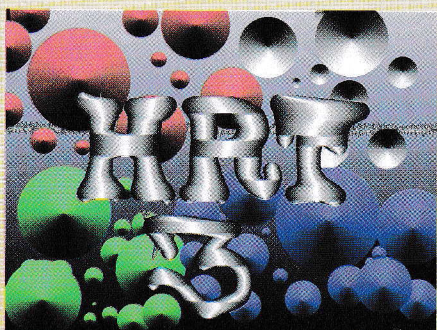


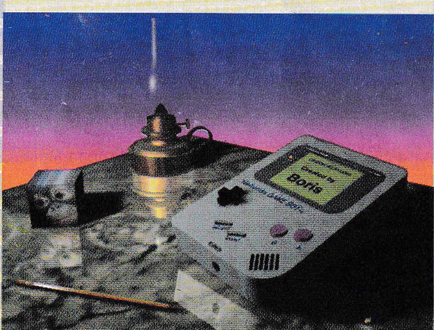
Ime: Mario
Prezime: Jagar
Starost: 17
Platforma: PC 486DX2/66, 4MB
Program: 3D Studio 3.0

Ime: Vladimir
Prezime: Grabovac
Starost: 14
Platforma: PC 486DX/40, 4MB
Program: Auto Desk Animator

Ime: Boris
Prezime: Zokić
Starost: 14
Platforma: PC 486DX2/40, 16MB
Program: 3D Studio 3.0





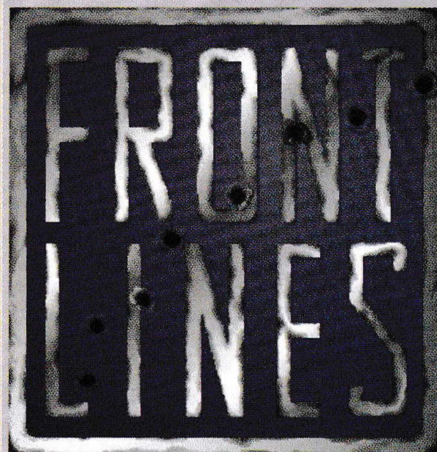


INFO

VI I VAŠA KUGLA

"Team 17" uvijek napravi dobar posao. Ovoga nam puta donosi mirnu, relaksirajuću igru, ili točnije - simulaciju kuglanja. Iako to u nasnije pretjerano popularan sport ponekad dobro dođe malo odmora od raznoraznih aliena iz dubina svemira ili čudovišta iz mračnih tamnica. Grafika i zvuk su na profesinalnoj razini, a igra će raditi na svim Amigama.





FRONT LINES

Ova strategija, najavljena u prošlom broju, stigla je i do Hackera. Ali dok je ne odigramo, odlučili smo je tek kratko predstaviti. Dakle, pred nama je nova strategija izašla iz studija Impressionsa. Igra jako podsjeća na neku mješavinu Battle Islea 2 i Dune 2. Iako se pokušava što više približiti kvaliteti Battle Islea 2, nekako joj to ne uspijeva. Igra radi jedino u SVGA 640x480 rezoluciji i ima prilično lijepu grafiku, ali jednostavno nije toliko privlačna kao dobri stari Battle Isle 2. Igra daje mogućnost odabira jednog od mnogih scenarija, koji su već unaprijed ocijenjeni različitim ocjenama težine. Normalno, tu je i opcija za dva igrača dok vam za igranje preporučamo minimalno 486 DX s 8 Mb RAM-a. Način igranja je vrlo sličan većini strateških igara ovog tipa. Novi tenkovi, shuttleovi, topništvo i slične spravice predstavljat će poslasticu za sve ljubitelje oružja.

KUPLJEN COMMODORE!

21.4.1995. održana je aukcija za otkupljivanje tvrtke Commodore-a, proslavljenog proizvođača Amiga -linije kućnih kompjutera. Izravno s Interneta "skinuli" smo izvješće s aukcije. Pravo je iznenađenje bila vijest da je tvrtka ESCOM, najveći prodavač Commodore opreme kupio tvrtku, a također i ime, tako da će naziv i dalje ostati Commodore Amiga. Commodore je kupljen za nekih tričavih 6.6 miliona USD, a ESCOM najvješćuje novu liniju Amiga s RISC procesorom.

KUNG FU ŽIVOTINJE

Nakon "Mortal Kombat"-a I i II koji su potukli sve rekorde prodaje, razne softverske kuće pokušavaju zaraditi novac na iznova oživljenim borilačkim igrama. A kako su već viđene sve moguće vrste ljudi s ovog, ali i s onoga svijeta, red je došao i na životinje. Izdavač je "Gametek", a igra nosi naziv "Brutal". Međusobne će razmirice rješavati vuk, lisica, zec, medvjed i ostali stanovnici šume a mogućnost igranja preko modema učinit će igru zanimljivijom.



VOLITE LI VISINE ?

Softverska kuća "Rasputin" napravila je zgodnu arkadnu igru pod imenom "Base Jumpers". Igra bi trebala biti prava poslastica za ljubitelje ludih sportova a cilj igre je doći do vrha zgrade i zatim skočiti!!! Da bi sve bilo zanimljivije, na putu prema vrhu zgrade ometat će vas raznorazna "smetala", koja ćete gurati na cijevi i ostale izbočene predmete koji štete njihovom zdravlju, no pritom ćete morati paziti da i sami ne naletite na sličan predmet jer niti vi niste neranjivi. I naravno, pri skakanju ne zaboravite otvoriti padobran !!!



DOOM NA AMIGI

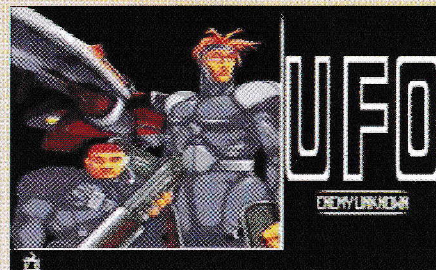
Što je "Doom" napravio na PC-u ,to svi znamo. Ono što ne znamo jest podatak da slijedi invazija igara tipa "Doom" za Amigu. Pored "Alien Breed-a 3D" (čiju najavu možete pročitati u ovom broju Hackera) pojavit će se još jedna igra pod naslovom "Fears". Igra je djelo francuskog autora i vrlo je slična "Doom-u" s PC-a. Radnju gledate iz perspektive prvog lica a nalazite se u tamnicama gdje sakupljate ključeve i razne objekte koji vam omogućavaju prolaz na druge nivoe. U tamnicama se nalaze i raznorazna čudovišta (koja nećete sakupljati za daljnje napredovanje) s kojima ćete se sporazumijevati pomoću vaših posrednika za koje ljudi upotrebljavaju imena poput sačmarica, bazuka i višecijevna rotirajuća strojnica. Prema onome što smo vidjeli, ukupni dojam koji igra ostavlja u pogledu grafike, zvuka i animacije je više nego zadovoljavajući. O igri ćete moći nešto više pročitati u jednom od narednih brojeva "Hackera".

INFO



ISTOK IZNOVA NAPADA

U posljednje smo vrijeme svjedoci poplave igara iz bivših komunističkih zemalja koje izdaju velike softerske kuće. Jedna od takvih je i igra pod naslovom "Steel Door". Igra je slična "Doom-u". Krećete se hodnicima, uništavate neprijatelje, rješavate komplicirane logičke smicalice... Grafika i zvuk nisu nikakvo remek-djelo, ali ipak dečki su napravili dobar posao. Ono što zadivljuje je brzina igre čak i na Amigi 500.



STARI "UFO" NA NOVI NAČIN

Poznata "Microproseova" igra "UFO" mogla se do sada igrati samo na Amigi 1200 ili PC-u, no od sada će i vlasnici Amige 500 moći uživati u ovoj odličnoj, strateškoj igri. Da bi se igra mogla pokrenuti i s mašina bez AGA čipova bilo je potrebno reducirati neke stvari u odnosu na prvobitne verzije igre. To ne znači da je igra izgubila išta od svoje igrivosti. Ne toliko brza i s osiromašenom grafikom u pogledu boja, igra i dalje pruža sve svoje čari. Moći ćete u cijelosti uživati i neka vam je sa srećom lov na aliene!

U NOVE ŠPORTSKE POBJEDE

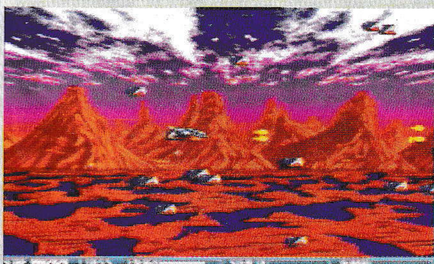
Firma "Grandslam", poznata po športskim igrama, pušta u prodaju dvije nove igre. Prva je "ITS Cricket" koja je (gle, čuda!) simulacija kriketa. Igra bi se trebala odlikovati digitaliziranom grafikom igrača, individualnim profilima igrača kao i njihovim statistikama te digitaliziranim zvukom i realističnim komentarima tijekom meča. Kompatibilna sa svim Amigama, igru možete instlirati na hard disk. "Nick Faldo's Golf Deluxe Edition" je druga, nova igra namijenjena samo za CD32 konzole. Igra ja zapravo prerađena verzija "Nick Faldo's Championship Golf-a", s Amige 500, a napredak će uključivati detaljnu grafiku u 256 boja, treninge bazirane na Nick Faldo-vim video - kazetama i dvije kompletne staze za igranje.

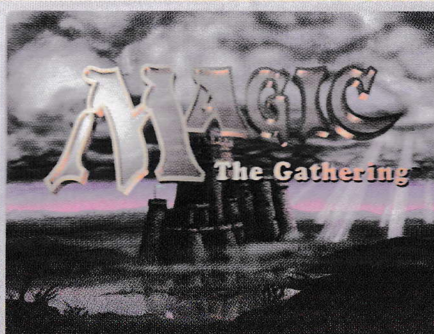
CONAN SE VRAĆA

Softverska kuća "Arcane Developments", poznata po igri "Turbo Trax" (simulaciji autića), radi igru čiji će glavni junak biti Conan. Igra se zasniva na seriji knjiga "Hiburia Chronicles", radnja je smještena u tamnice dvorca Belverus a igraču je cilj pronaći svoj put u lijepu i obećavajuću budućnost. Način igranja bit će sličan onom iz "Darkmere"-a ali, kako autori najavljuju, s grafikom koja će biti nešto osobito.

VEĆ VIĐENO

Softerska kuća "Virtual Dreams" izbacila ja na tržište igru "T-racer". Igra je desno skrolirajuća pucačina s već poznatom pričom. Alieni su napali Zemlju i vi ste jedini koji će je braniti. Cilj je uništiti što više aliena (iz bilo kojeg razloga), a ono što će vam odmah "upasti" (ne doslovno) u oči je to da igra, ako ne svih 100% onda barem 99.99%, podsjeća na "Project X" (Team 17). Što su autori ove igre željeli napraviti nije nam jasno, no u svakom slučaju, ovo je prilično neorginalna igra pa ukoliko već želite igrati igre ovog tipa, radije nabavite "Project X".







MICROPROSE NAJAVLJUJE PRERADU IGRE MAGIC: THE GATHERING

Na nekoliko zadnjih sajmova elektronske zabave, Microprose je najavljivao prebacivanje na CD jedne od najprodavanijih igara s kartama u posljednje vrijeme (barem u Americi). Više od 500 milijuna karata prodano je širom cijelog svijeta. MAGIC: THE GATHERING jedinstvena je kombinacija Fantasy Role Playinga i logičko-strateških igara. Puna čarobnjaka, čarolija i strategije, ova igra nudi više načina igranja. Jedan način je takozvani "apprentice mode" koji izgleda kao tutorial, odnosno daje početnicima šansu da uče o igri i dobivaju samopouzdanje. Jednom kada početnici više nauče o igri, mogu igrati sa bilo kojim špilom, sa 1000 različitih karata protiv računala ili umjetne inteligencije (AI) ili igrati tip igre koji emulira multi player okolinu sa različitim avanturama i potragama. Drugi tip igre je multiplayer (on-line) verzija, koja vam omogućava da se sa svojim računalom povežete sa tom on-line službom (preko modema) i preko nje izazovete drugog igrača ili više njih. Sa drugim igračima, koji se priključe na on -line mrežu, možete pričati, trgovati kartama ... što ovu igru čini društvenom. Zvuči lijepo, ali kažu da imaju planove samo za USA, dakle Europa zasad ne dolazi u obzir. Microprose tvrdi da će igra približiti ljude jer je jednako zanimljiva i muškom i ženskom dijelu publike bez obzira na njihove godine - živi bili pa vidjeli.



Velik izbor igara!!!
Povoljne veleprodajne cijene!!!

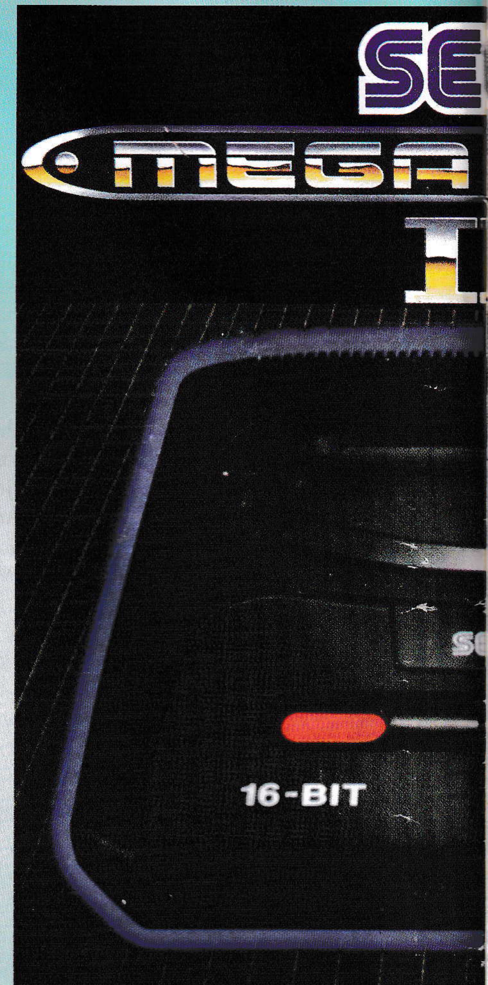
EUROP

41260 ZAGREB - SE
tel. 01/205-655,



THE LOST VIKINGS

Tri su se Vikinga izgubila u prostoru i vremenu. ERIK želi pobjeći, BALEOG želi nekoga tući po glavi dok je OLAF stalno gladan a svi se zajedno žele vratiti kući. No, nema povratka bez uzajamne suradnje. Samo kombinacijom njihovih vještina moguć je povratak kući. ERIK je brz, BALEOG je stručnjak za oružja, a OLAF ima štit, koji može zaštititi hrabri trio pri povratku na Zemlju udaljenu milijune svjetlosnih godina. Otkrijte arkadnu igru THE LOST VIKINGS s 42 nivoa originalne i zabavne akcije, prepune dobrog humora i mnoštva zagonetki. Igrajte Vikinge s prijateljem jer će vam u paru igranje biti zabavije. Vratite VIKINGE kući. MOŽETE LI TO ?!





DOOM 32X

Jedan ste od najboljih specijalaca na Zemlji. Budući da ste odbili suludu zapovijed da bez razloga pucate na civile, za kaznu ste poslani na Mars, u svemirsku bazu u kojoj se nikada ništa ne događa. Dosada je vaš najveći neprijatelj. Ali, ne zadugo. Čudna bića napadaju vašu bazu i vi ste jedini preživjeli. Sami ste i treba se boriti, a naoružani ste samo pištoljem. Morate pronaći jače oružje koje je sakriveno negdje bazi. Čudovišta su svuda oko vas i dok vam se od njihovih urlika ledi krv u žilama, vi znate da postoji samo jedan izbor: VI ILI ONI! Vaša baza postaje najstrašnija noćna mora. Raznovrsna oružja i još raznovrsniji neprijatelji, skriveni hodnici i zamke a sve to u 3D tehnici s odličnom animacijom, još boljom grafikom i zastrašujućim zvučnim efektima.
Ukratko - JEZIVO DOBRO!!!

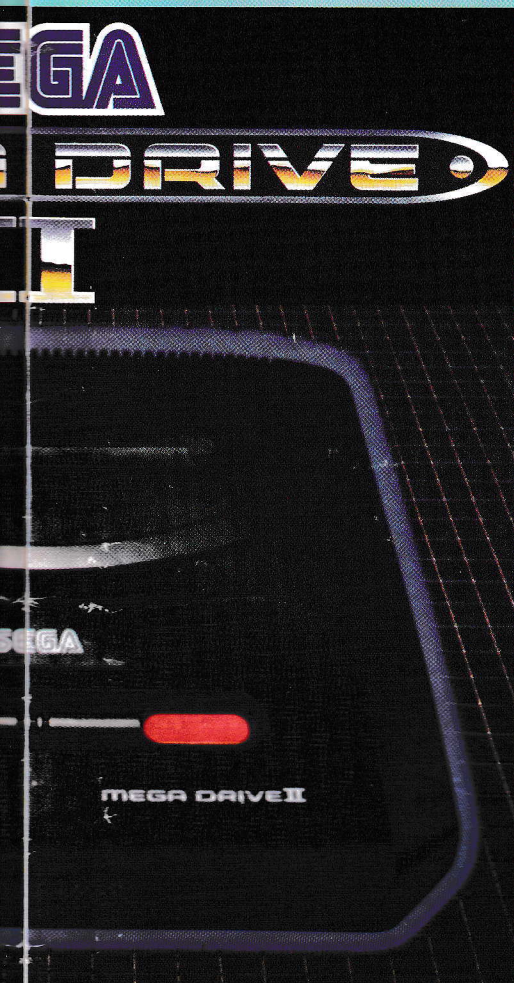
MEGA DRIVE II

16 bitna konzola za video i
osjećaj akcije. Radi na bi
SEGA DRIVE II postoji p
Pomoću adaptera možete k
SYSTEM II. MEGA DRIVE
daje vam savršenstvo slik



ATRADE

ESVETE, Zagrebačka 36
5, fax 01/205-661



MEGA BOMBERMAN

Planeta BOMBER bila je mirno i prekrasno mjesto koju su štitili DUHOVI, sve dok je, sa svojom vojskom robota, nije osvojio zli BAGULAA. On je rastjerao Duhove-zaštitnike i planeta BOMBER je postala lak plijen. Ali nitko nije računao na BOMBERMANA-stručnjaka za bombe. Samo on, najprecizniji bacač bombi, preskakujući sve prepreke na svom prijatelju LOUISU, može bombama uništiti robote. Ovu igru odjednom mogu igrati 4 igrača i tada vas teško netko može pobijediti. Klasična arkadna igra s mnoštvom zagonetki, super energijom, skrivenim iznenađenjima i potpuno novim načinom igranja u četvero. Puno, puno bombastične akcije! ROBOTI, ČUVAJTE SE! DOLAZI BOMBERMAN!!!



MICRO MACHINES

Utrke automobila, helikoptera, glisera, tenkova, formula i raznih malih utrkivalica mnoge može razveseliti. Možete li pobijediti u utrci vozeći po biljarskom stolu izbjegavajući kugle, ili pobijediti u trci među olovkama i gumicama na radnom stolu?! Vozite 9 minijaturnih autića na 32 brze staze i to sve na 9 potpuno različitih trkališta. Pješčanik, biljarski, kuhinjski ili radni stol su samo neki od njih. Na raspolaganju vam je 11 originalnih likova, svaki sa svojim osobinama i vještinama koje možete odabrati. Vozite li ovu urnebesnu utrku sami ili u paru, silno ćete se zabavljati. MICRO MACHINES je najbolje prodavana igra u inozemstvu. Igra s najvišim stupnjem igrivosti i igra čije ocjene prelaze 90%. I još jedna novost - svaki kupac dobiva originalni MICRO MACHINES poster u boji.



o igre koja donosi u vaš dom bilo kojem modelu TV-a. Za preko 500 različitih igara. koristiti sve igre za MASTER II udružen sa MEGA CD II ke, zvuka i pokreta.

NOVO!!! NOVO!!!

MEGA DRIVE 32X!!!

Dodatak za MEGA DRIVE i MEGA CD sa dva 32 bitna Hitachi RISC procesora!!! Moćna i strašno brza 3D grafika. Uživajte u 32000 BOJA!!!

MEGA DRIVE II

ASTERIX
BODY COUNT
BONKERS
CAPTAIN AMERICA
DYNAMITE HEADDY
FIFA SOCCER 95
IMG INTERNATIONAL TENNIS
JOE MAIDEN FOOTBALL 2
JOHN MAIDEN FOOTBALL 92
LOST VIKINGS
MCDONALDS IN TREASURELAND
MEGA BOMBER
MAN MICRO MACHINES
NBA 95
NHL 95
PACMANIA
PAPERBOY
PAPERBOY 2
ROAD RUSH 3
SHAQ-FU
SMASH TV
SNAKE, RETTLE & ROLL
SONIC & KNUTCKLES
SONIC 3
SPACE HARRIER 2
STREETFIGHTER 2
SUPER STREETFIGHTER 2
TAZMANIA 2
THE REN & STIMPY
TOM, JOE & EARL
TOUGHMEN BOXING
URBAN STRIKE
VIRTUAL RACING
WORLD CHAMPION SOCCER
32 X DOOM (32X)
VIRTUAL RACING (32X)

MEGA CD

BLACK HOLE
ASSAULT
ROAD AVENGER
SHERLOCK HOLMES
SONIC CD
WOLFCHILD

MASTER SYSTEM II

BATMAN RETURNS
DESERT STRIKE
GAUNLET
GLOBAL GLADIATORS
JAMES BOND 007
KLAX
MARBLE MADNESS
MASTER OF DARKNESS
MICKEY MOUSE
OLYMPIC GOLD
RAMPART
S.C.I. SAGAIA
SEGA TOURNAMENT GOLF
SHADOW OF THE BEAST
SMASH TV
SPACE GUN
SPEEDBALL 2
SPEEDBALL RE ISSUE
STRIDER 2
SUPERMAN
TENNIS ACE
THE NEWZELAND STORY
TRIVIAL PURSUIT
WIMBLEDON
WIMBLEDON 2
WOLFCHILD
XENON 2

GAME GEAR

ASTERIX
BATTLEROADS
DEVELISH
ECCO 2
FACTORY PANIC
GLOBAL GLADIATORS
HALLEY WARS
KLAX
NHL'95
PGA TOUR GOLF
SOLITAIRE POKER
SONIC CHAOS
SUPER SMASH TV
THE CHESSMASTER

NOVO!!!

* NHL'95 (GAME GEAR)
* ROAD RUSH 3 (MEGA DRIVE II)
* TOUGHMEN BOXING (MEGA DRIVE II)



RALLY CHAMPIONSHIP

VOZITE LI RALLY?

Svaki pravi ljubitelj strategija i FRP-ova oduševljen je aktualnim trendom na tržištu igara, koji nas zatrpava silnim igrama ovoga tipa. Proizvođači kao da se natječu tko će ih više napraviti i pritom glavu razbijaju kako da ih nazovu; Lords of...? Battle, General... ne, ne, ne. Svi oni koji ne vole rovove ili hodnike mračnih dvoraca, već nebeske visine ili dugu ravnu cestu, nalaze se u nešto težoj poziciji. Oni na svaku novu igru trebaju čekati i do pola godine. Zato je ovo dobra vijest za njih. Za to su se pobrinuli programeri iz FLAIRE SOFTWARE-a i izdavačka kuća INSIDE TEAM. Igru su, kratko i jasno, nazvali RALLY CHAMPIONSHIP.

Pravo ime za pravu stvar. Igra je upravo to što joj ime kaže-rally. Ovaj rally se razlikuje od dosadašnjih, poput LOMBARD RALLY-a ili Q RALLY-a, po pogledu koji nije iz vozačeve, već iz ptičje perspektive. Dakle, nemate pogled kroz vjetrobransko staklo, već auto gledate odozgo. Možda vam se čini malo neozbiljno, ali naprotiv, takav način igranja ima više prednosti nego mana. Na početku igre odabirete želite li voziti rally-prvenstvo, pojedinu trku ili samo vježbati. Naš instant-savjet je da odaberete rally prvenstvo, automatski mjenjač brzina i spremni ste za trku. Prvo vozite po snijежnoj stazi. Sada vam preostaje samo još jedna sitnica - kupiti zimske gume. To radite u izvršnoj garaži. Osim što ćete tu održavati svoj automobil, popravljati ga, opskrbiti ga gorivom, mijenjati mu gume ili možda kupiti novi, tu će doći do izražaja i vaš poslovni duh. Naime, nakon svake uspješno odvožene staze, vi dobivate određenu svotu novca kojom raspolažete po svom nahođenju. Možete štedjeti za novi, bolji auto ili potrošiti novac na razne sitnice. No, kako sati koje ste proveli za ovom igrom prolaze, uvidjet ćete sami da je prvih 20 000 dolara najbolje potrošiti na kupnju najboljeg i najskupljeg suvozača-navigatora. Najskuplji je, pretpostavljate, i najbolji. On će vam u vožnji, pomoću male strelice koju vam nacrta na ekranu, najaviti krivine i stupanj zakrivljenosti staze. Mala strelica ali vrlo korisna. Neke staze, kao na primjer gradsku, gotovo je nemoguće proći bez navigatora. Osnovni razlog zbog kojeg vam je navigator potreban je brzina. Moći ćete spremno ući u svaki zavoj s maksimalnom brzinom, bez izlijetanja i oštećenja automobila. Dakle, brži ste i ne uništavate auto što, morate priznati, pri brzini od 220 km/h nije jednostavno postići. Od ostatka novca kupujte uvijek gume prilagođene stazi po kojoj vozite. Jasno je da ćete za sniježnu stazu nabaviti gume za snijeg, za pustinjsku ćete stazu nabaviti glatke gume, za treću, močvarnu stazu potrebne su gume za kišu dok ćete za četvrtu, gradsku stazu, odabrati glatke gume. Da to sve nije bez vraga, osjetit ćete sami kada, nakon nekoliko dobro odvoženih snježnih staza sa zimskim gumama, počnete voziti jednu s glatkim gumama. Auto vam više ne ubrzava kao prije, a kako "pleše" po krivinama ne treba ni spominjati (to će najbolje posvjedočiti limarija vašeg auta i okolna vegetacija). Ulasci u krivine nešto su sporiji a rezultat lošiji. No kako su gume, barem u ovoj igri, jeftine, mijenjajte ih prije svake utrke. Ostatak novca koristite za kupnju novog, boljeg vozila a ako ga nemate dovoljno onda baremm za popravak starog. Trku počinjete vozeći PEUGEOT 205 RALLY. Stariji HACKERI sigurno će se sjećati njegove dominacije, na danas već legendarnom rally-u Pariz-Dakar, koja je



Na snijegu ostaju tragovi guma



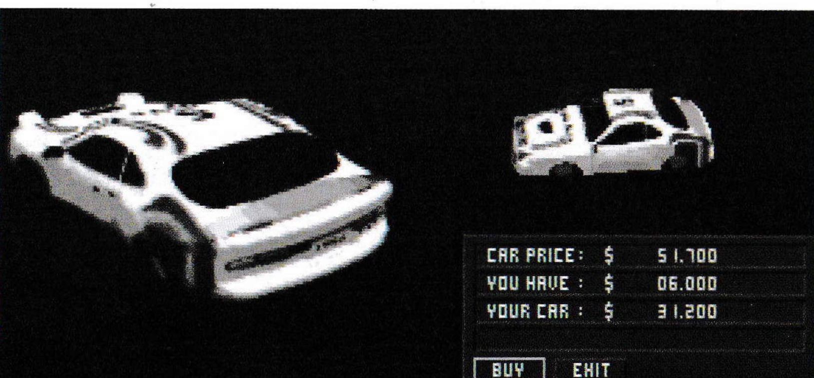
Pazite na oštećenja



Srećom, žirafe ne idu na stazu



Upomoć! izgubio sam se!



urodila sa nekoliko pobjeda za redom. No, vremena se mijenjaju. Sada ćete, kao i na svakom pravom svjetskom rally-u, naći najbolje automobile kao što su TOYOTA CELICA i LANCIA DELTA. Neki će, pak, možda poželjeti voziti "tatin" FORD ESCORT ili OPEL CALIBRU i to će im ovdje biti omogućeno. Već tijekom prve vožnje na snježnoj stazi, bit će vam jasno koje su prednosti vožnje iz ptičje perspektive. Naime, za vrijeme vožnje auto se zanosi u krivinama i to je jedan od najuzbudljivijih elemenata vožnje a kako je staza jako zavojita, vožnja je uzbudljiva i zanimljiva. Teško da je moguće tako nešto dočarati iz perspektive vozača jer bi vam pogled u trenucima zanošenja auta bio negdje daleko van staze. Jureći svom brzinom, iza vas se diže ogromna količina prašine, snijega ili vode, ovisno o tome kojom stazom vozite. Dodavanjem gasa svaki zavoj postaje, krajnje realistična i zabavna, avantura. U vožnji možete na stazi sakupljati simbole koji vam donose dodatno vrijeme, gorivo ili izvršiti popravak štete na automobilu. Gorivo je tu manje važno jer ga uvijek imate dovoljno, ali dodatno vrijeme ili popravak štete uvijek dobro dođu. Pazite i na to kako nalijećete na ležeće policajce. MORATE ih pregaziti pod pravim kutem jer ako na njih naletite iskosa, sigurno ćete se prevrnuti što, osim automobila, uništava u dobroj mjeri i vozačeve živce a osim toga, izgubit ćete i puno vremena. Da bi vam život bio teži, oni su obično postavljeni nakon zavoja kada je teško izravnati auto što ćete najbolje osjetiti na trećoj stazi, koju vozite kroz močvaru. Ona je ujedno i jedna od najneugodnijih staza, naročito ako je vrijeme maglovito. Vremenske prilike koje vas mogu zadesiti su kiša, snijeg, magla i vožnja po noći. Tada se na vašem autu pale svjetla zbog smanjene vidljivosti. Noćna vožnja kroz afričku pustinju može biti tako tamna da vam ne preostaje ništa drugo nego posvijetliti monitor do kraja i navući zastore na prozore da biste dobro vidjeli stazu. Ukoliko sakupite dovoljno novca da kupite bolji auto, to ćete itekako osjetiti u vožnji. Novi automobili idu brže što je prednost svugdje, osim u jako zavojitim dijelovima staze kada je teško obuzdati ogromnu snagu motora pa ste zbog prebrze vožnje više van staze nego na njoj. Najgora nam je staza bila peta staza. Vozite po brdu koje je prepuno prepreka poput gomile kamenja i drveća koje toliko zakriva stazu da se i uz najskupljeg navigatora pitate gdje je staza. Vozite li gradsku stazu, držite se svoje desne strane ceste jer na lijevoj voze vozači u drugom smijeru. Silne rupe na cesti neće vam praviti probleme na početničkom nivou igranja, ali ako odaberete EXPERT mod - čuvajte se. Ukratko, ovo je odlična igra koja vjerno dočarava sva uzbuđenja rally-a. Odlične vozne karakteristike, raznolikost staza i uvjeta vožnje, mogućnost nabavke novih i boljih automobila te odlična grafika, samo su neke vrline ove igre koja postaje sigurno najbolji rally za PC ikada napravljen. Zato -VEŽITE SE I GAS DO DASKE!!!

Krešimir Mijić

RALLY CHAMPIONSHIP
Inside Team

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	71%
Grafika	76%
Igrivost	87%
Ideja	74%

UKUPNO 78%
Igrano na:
PC 386, 4MB, 5MB HDD





FLASHBACK

BUBBA'N'STIX

KADA JE ŠTAP NAŠA JEDINA NADA!

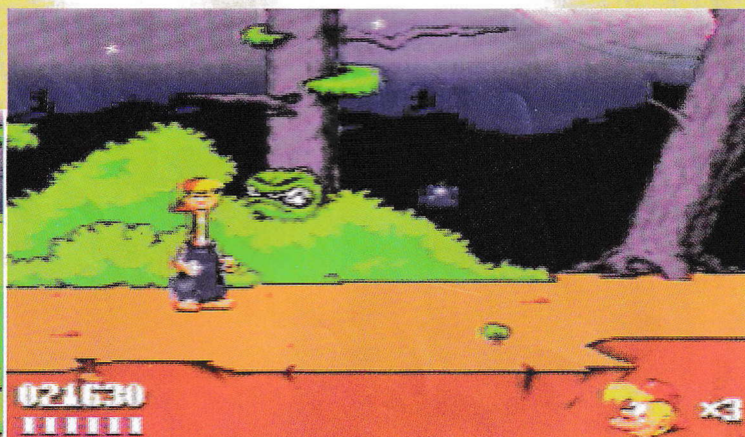
Jeste li se ikada zapitali što se sve može učiniti s običnim štapom? Štošta! A što se događa kad taj štap inteligentan i pomaže vam da pobjegnete iz zatočeništva s nepoznate planete i vratite se na Zemlju, pročitajte u našem tekstu!

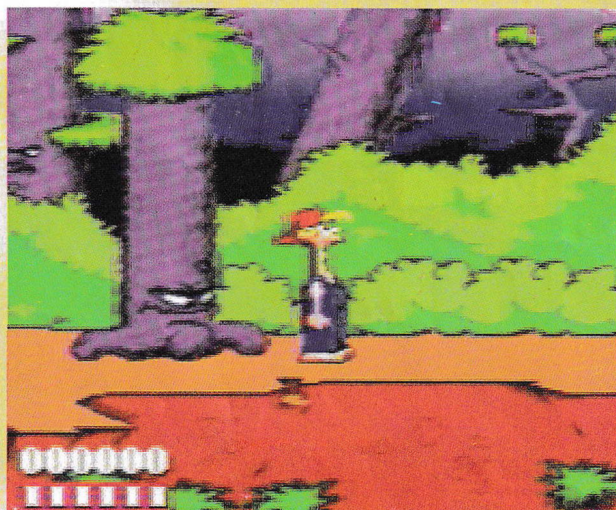
Jedne noći dok je Bubba spavao, došli su alieni s planete X i oteli ga kako bi bio živi primjerak ljudske vrste u njihovom ZOO vrtu. Bubba je bio običan dječak, koji se ni po čemu nije razlikovao od ostalih vršnjaka. Zašto su izabrali baš njega, nije bitno. Dok su ga tako prevozili kao reprezentativni uzorak jedne vrste brod je, na njegovu sreću (?!), doživio nesreću i srušio se na nekoj čudnoj planeti. Bubba se nekako uspio iskobeljati iz olupine i usput pokupio jedan običan štap (barem je tako mislio). Vjerovali ili ne ali to je bio alien kojega je čekala ista sudbina kao i Bubbu. Alien je izgledao poput štapa a ime mu je bilo STIX. Bubba i Stix ubrzo su se sprijateljili i odlučili se zajedno vratiti kući.

Ukratko to bi bila priča, a uz priču slijedi i akcija. Tvorci iz Core Design-a napravili su vrlo kvalitetnu i šaljivu arkadu. U uvodnom izborniku birate glazbu i zvučne efekte, vrstu joysticka, upisujete šifru (ukoliko je znate) i možete započeti igru. Kada se dobro pripremite, odaberite opciju za start i krenite. Bubbu pomičete joystickom na uobičajeni način, a ako joystick povučete dvaput u istom smjeru, Bubba će početi trčati. Sa Stixom je stvar malo složenija. Kratkim pritiskom na FIRE, Bubba zamahuje Stixom dok ga dugim pritiskom na istu tipku baca poput bumeranga. Kada se nađete blizu rupe u zidu, stijeni ili drvetu, pucanjem + pravac, Bubba će staviti Stixa u rupu i tako dobivate platformu za viši skok. Pored kamena ili bačve, s pravcem + pucanje Bubba će Stixa upotrijebiti kao polugu a kada Stix nije u blizini, pozvat ćete ga pritiskom na FIRE.



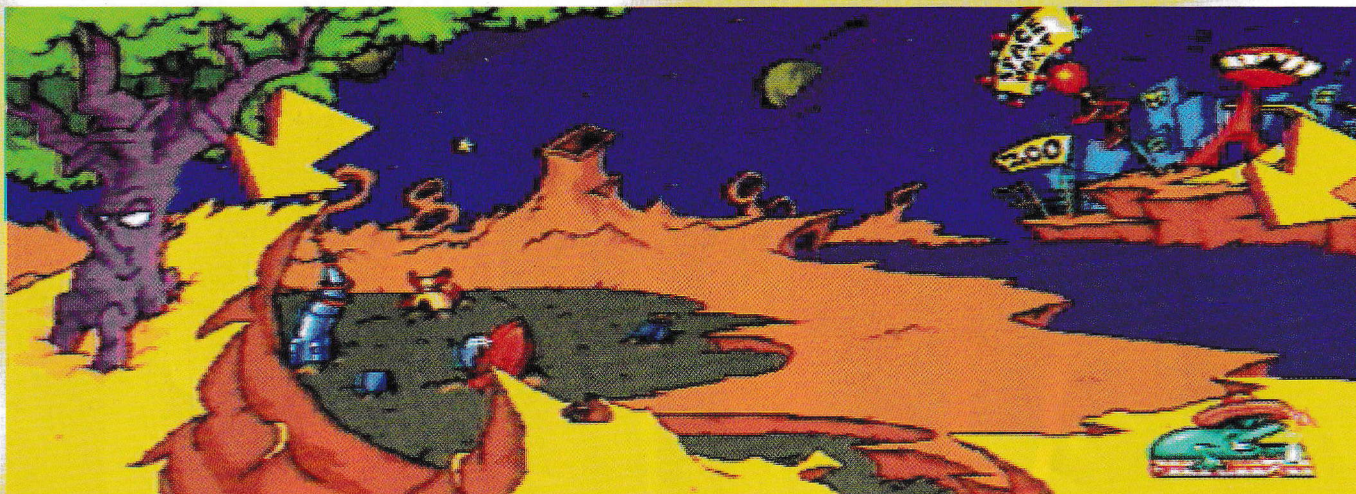
Joooooooooooooooooooooooooooj!





GORE:
Bijesni grm u akciji.

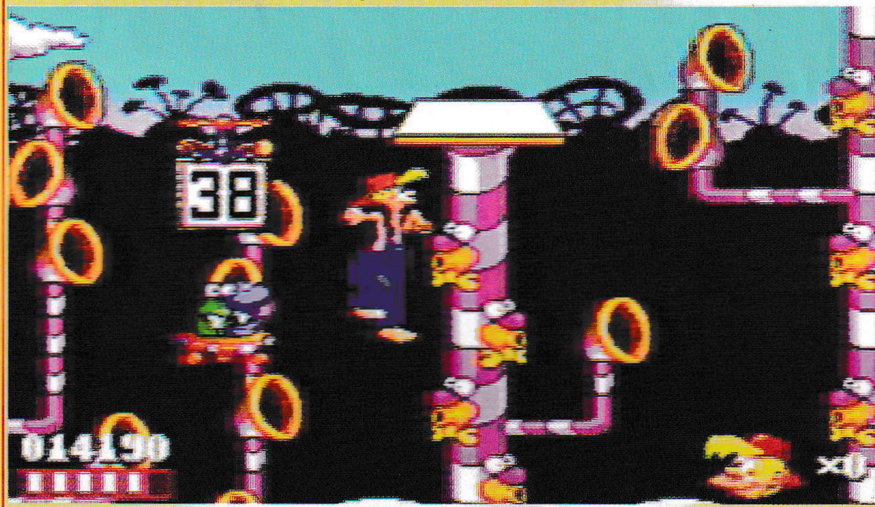
LIJEVO:
"Mislim da me netko slijedi."



Mapa planete na koju ste se srušili

HACK TRICK

U igri postoji nagradni nivo a Hacker vam otkriva kako ćete do njega doći. Na početku igre okrenite se prema drvetu koje vas slijedi. Skočite i bacite Stixa iznad drveta. Kad padnete, okrenite se leđima drvetu i čučnite. Stix će uništiti drvo i moći ćete skrenuti ulijevo. Nastavite igrati sakupljajući figurice i točkice s platformi. Kad prođete šumu, dolazite na nagradni nivo gdje u određenom vremenu (koje ovisi o količini sakupljenih točkica) morate nastaviti sakupljati figurice i točkice. Nagradni nivo nije uvijek isti ali neka vas to ne zabrinjava, bodova ima uvijek više no što ih vi možete sakupiti.



O IGRI

Na ekranu možete vidjeti broj bodova, energiju, broj života i naravno, samu igru. Započinjete u šumi, a kako je taj nivo prilično jednostavan, poslužit će vam za upoznavanje s igrom. Drugi se nivo odvija na deponiju svemirskih brodova, ali ni tu ne biste trebali imati većih poteškoća. Dobit ćete dobar uvid u logične smicalice ove igre. Naredni su nivoi puno teži i u mnogočemu kombinacije arkadnih i logičnih djelova. Igra se odvija na pet regularnih nivoa i na jednom nagradnom. Tijekom igre sakupljate figurice koje vam nose bodove i točkice, koje će vam donijeti kako bodove, tako i vrijeme na nagradnom nivou. Figurica označena crvenim križem obnovit će vam energiju. U igri ćete susretati likove koji će vam na razne načine pomagati ali oni su, naravno, u manjini. Većinu, po starom, dobrom običaju, čine likovi kojima nikada ne bi palo na pamet pomoći nekome Kako vi napredujete tih je "smetala" sve više i postaju sve raznolikija. Sve u svemu, bit će vam zanimljivo. Dinamika, bogatstvo boja, glatka animacija i dobra muzika neće vas ostaviti ravnodušnima. Igra dolazi na dvije diskete, dok je minimalna platforma za igranje Amiga 500 (postoji i CD-verzija.)

DENIS KOVAČIĆ

BUBBA'N'STIX
Core Design

- ☑ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	87%
Grafika	83%
Igrivost	79%
Ideja	81%

UKUPNO 82%
Igrano na: A500, 1MB, 5 2DD



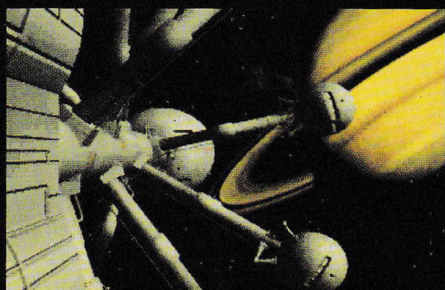


CREATURE SHOCK

Potraga u svemiru

Programerska kuća Argonaut, poznata po čuvenom i naveliko hvaljenom FX čipu iz Super Nintenda, okušala je sreću na PC platformi. Creature Shock je pucačina iz perspektive prvog lica sa zadivljujućom grafikom ali, nažalost, ne toliko dobrim zvučnim efektima.

Za početak, zar uopće treba napomenuti da je igra izašla samo na CD romu i da nema nikakve veze s Originovim System Shockom. Sadržaj je čista klasika za takve tipove igara. Godina je 2023 i na Zemlji se počinju pojavljivati teško rješivi problemi.Glavni krivac je prenaseljenost čitavog planeta, što povećava glad, bolest i ostale pojave od kojih vas boli glava. Za vladu postoje samo dva rješenja: ostati sjediti i pratiti prijenos trećeg svjetskog rata uživo na televiziji ili poslati svemirski brod u daleko Hipergalaktičko prostranstvo kako bi pronašao planetu na koju bi se dio ljudske rase mogao naseliti. Na sreću svih, donešena je odluka da se lansira najmoderniji svemirski brod SS Amazon i pokuša pronaći naseljiva planeta. Međutim, već kod Saturna, brod je naletio na nešto veeeliko i eksplodirao. Jedini preživjeli je osoba ženskog spola (sa vjerojatno savršenim dimenzijama tijela i vrlo seksi kretanjem). Ona je uspjela uskočiti u kapsulu za spašavanje i izbaciti se u svemir. Sada je na vama red da je nađete. Možda je i sama pomisao da tragate za djevojkom dovoljan razlog da svojim svemirskim brodom istražite sve veće objekte, koji bi mogli imati veze s eksplozijom SS Amazona, a možda će vas na to natjerati vaš nagon za spašavanjem svijeta od propasti. Igra počinje uvodnom animacijom, vjerojatno najboljom koju sam dosada vidio. Pri tome moram napomenuti da se tu ne radi o digitaliziranim likovima, već o vrlo prezicno renderiranim likovima, koji se kreću meko i vrlo,vrlo ljudski (osobito ženska junakinja, hmmm možda je preciznije reći neki dijelovi ženske junakinje). Nakon predivnog uvoda dolazi najgori dio igre, a to je prvi nivo. Ako možete zamisliti najlošiju verziju Space Invadersa, koji bi trebali biti u 3 dimenzije, znat ćete da govorim istinu. Iskreno rečeno, postoji jedna jedina dobra karakteristika prvog nivoa, a to je njegova kratkoća! Sa malo dobrih refleksa i mrvicom sreće završiti ćete ga za par minuta i tek onda zaroniti u dubine ove, natprosječno dobre, igre (naravno, izuzmemo li prvi nivo). Način igranja se u slijedećim nivoima mijenja. Oni koji su igrali Operation Wolf vrlo će brzo doći na svoje. Koristeći miša i kursor na ekranu, pomičete se, pucate ili aktivirate shield. Znači, ako se nalazite sami u hodniku, kursor će dobiti oblik strelice i klikom na lijevu tipku vaš se junak kreće kroz tunel u





Svemirski brod SS Amazon od ovog trenutka prestaje postojati

tom smjeru. Kada se pojavi čudovište, kursor se pretvara u nišan i čeka da umorite kažiprst desne ruke na lijevoj tipki miša. U toj situaciji, desna tipka aktivira štit. Već nakon par minuta, priviknut ćete se na ovaj način igranja bez ikakvih problema. Krećući se ogromnim, nepoznatim i misterioznim asteroidima, naletit ćete svako malo na razna čudovišta. Svaki od njih ima svoju slabu točku, koju morate pronaći da biste ga mogli uništiti i tako napredovati. Alieni su toliko dobro animirani i toliko relistični, da će vas vrlo često dobro protresti sa stolice na kojoj sjedite. Možda još bolje izgleda vaš junak koji se, nakon nekoliko uništenih čudovišta i završenog nivoa, pojavljuje i kreće uokolo ciljajući svojim laserskim pištoljem u prazno dok pokušava izbjeći čudovišta koja se pojavljuju iz mraka. Ako vam se na početku Creature Shock čini prejednostavnim, ništa vam ne zamjeramo, ali odvojite si barem pola sata za igranje i vidjet ćete da ćete biti višestruko nagrađeni. Igra će vas uvući u svoj svijet i zauzvrat vam dati mnoge lijepe sate igranja.

Kako se igra razvija, vi ste konstantno zasipani novim alienima od kojih je neke vrlo teško ubiti i samim time smanjuju se šanse za vaše preživljanje. Pomoć dolazi u obliku raznih kutija koje vise sa zidova tunela i obnavljaju vam snagu ili pojačavaju djelovanje vašeg lasera.



Za razliku od grafike, muziku bismo mogli nazvati neodgovarajućom. Krećući se tamnim i smrtonosnim tunelima, posljednja stvar koju želite čuti je disko muzika. Svaki normalan igrač će u tim trenucima žudjeti za tmurnom i atmosferičnom glazbom. Za kraj moramo reći da je Creature Shock najbolja pucačka igra koja se do sada pojavila na CD mediju i iskorištava u potpunosti prednosti koje on omogućava.

Hrvoje Kablar

CREATURE SHOCK
Virgin

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	57%
Grafika	89%
Igrivost	78%
Ideja	68%

UKUPNO 73%
Igrano na:
PC486DX, 4MB, CD ROM

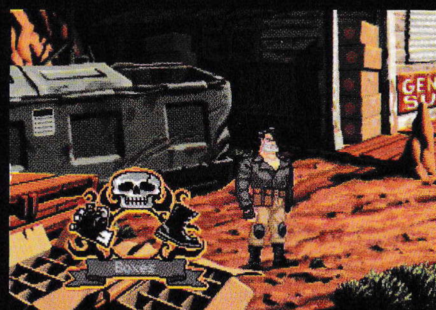




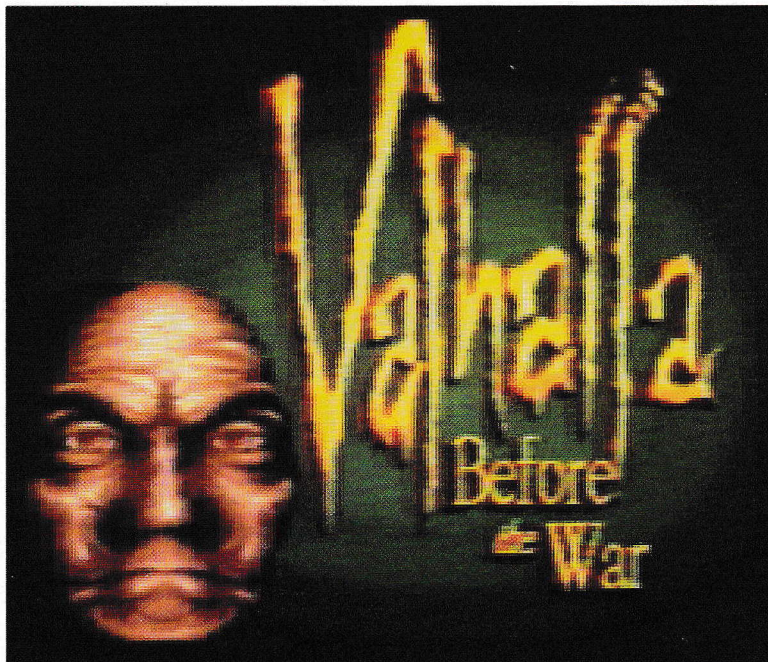
GAS DO DASKE

Poslije fenomenalnog "Sam and Maxa", jedinstveni Lucas Arts koji je zakon u ovom području, uskoro izdaje novu igru pod nazivom Full Throttle. Radi se o originalnoj i ambicioznoj CD ROM avanturi smještenoj u mračnom postapokalitičnom vremenu sličnom Mad Maxu (totalni mrak!). Na igri je radio isti tim programera koji je napravio i remek-djelo Day of the Tentacle i po onom što smo do sada vidjeli čini se da bi ovo mogla biti najbolja Lucas Artsova avantura. Vi igrate Bena, vođu bande na motorima optuženog za ubojstvo proizvođača motora, Malcolma Corleya. Ben, u bijegu pred zakonom mora pronaći prave ubojice, sprati ljagu sa svoga imena i uvjeriti Corleyevu kćer da spasi očevu tvornicu. Igra se sastoji od arkadnog dijela u kojem vozite svog Harleya i mlatite neprijatelje i avanturističkog dijela. U trenutku dok čitate ovaj tekst igra se već pojavila na stranom tržištu. Vi se za sada zadovoljite s par slika iz igre, dok u nekom od slijedećih brojeva možete očekivati potpunu recenziju.

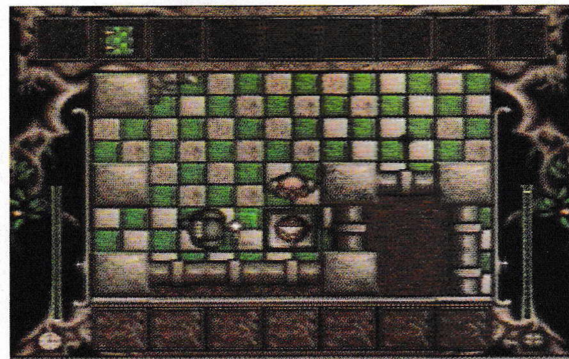




Hrvoje Kablar







GOSPODAR VJEČNOSTI

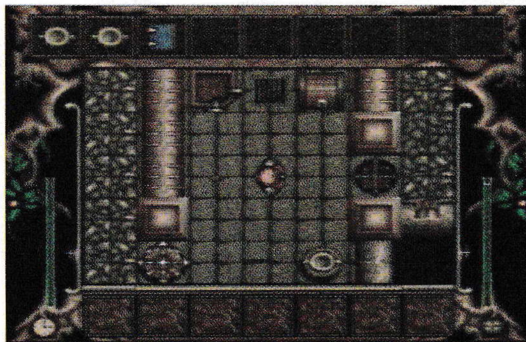
"JA SAM GOSPODAR VJEČNOSTI. MOJA JE PRIČA TUŽNA. ZNAM, ZNAM VEĆ STE JE ČULI. OVAJ DVORAC JE MOJ DOM. OVDJE ŽIVIM S BRATOM GARAMONDOM. ON JE KRALJ VALHALLE I SVI GA OBOŽAVAJU. U POSLJEDNJE VRIJEME KRUŽE GLASINE DA SAM POSTAO OKRUTAN I NEMILOSRDAN. TO NIJE POTPUNA ISTINA. MRSKO MI JE PRIZNATI, ALI TREBAM VAŠU POMOĆ. ZAROBLJEN SAM U SVOJIM ODAJAMA VEĆ DVA TJEDNA. ZATO SAM SMISLIO PLAN. VRIJEME JE DA PROMIJENIM SVOJU SUDBINU I UČINIM VALHALLU ZANIMLJIVIM MJESTOM ZA ŽIVOT."

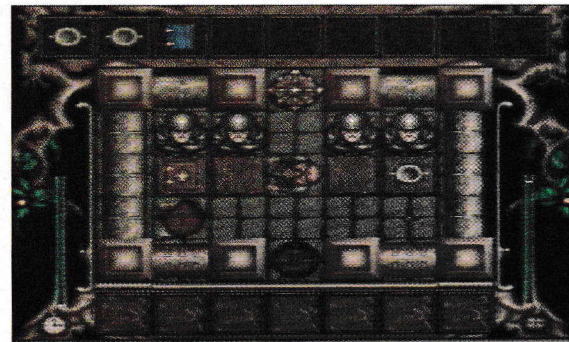
Ovo je jedna od rijetkih avantura u kojoj gotovo da nema teksta. Neki se sada pitaju: "Kakva je to avantura bez teksta?". Jednostavno, sav je tekst već izgovoren a svaka je radnja popraćena digitaliziranim komentarom.

Vratimo se samom junaku. Nakon uvoda dolazite do zaključka da Gospodar Vječnosti baš i nema čiste namjere, pa samim time ga ne možemo zvati junakom. Njegovo ime nije opisno, jer on nije vječan, u što se možete uvjeriti hodajući po tekućoj lavi. Igra počinje u "Servant's quarters". Svoj lik pratite iz ptičje perspektive. Neko će vas vrijeme zabavljati Gospodarevo sporo geganje. Vidjet ćete da iz vaše sobe vode dva prolaza. Jedan prolaz čuva ludi čarobnjak, dok drugi nalikuje tunelu kojim teče lava. Odlučujete se za drugi. Nakon nekoliko koraka mjerač energije dostiže nulu i nestajete u oblaku dima. Krećete iznova. Budući da igrate joystickom zanimat će vas što će se dogoditi pritisnete li "FIRE". Pri dnu ekrana pojavljuje se niz ikona. Dolazite do lave i pritišćete ikonu koja pokazuje otvoreno oko. Sada se Gospodar nagne prema lavi, pomno je prouči, okrene glavu prema gore (prema vama) i dođe do genijalnog zaključka: "Looks dangerous!". Ubrzo shvaćate funkcije ostalih ikona. Sada možete pokušati uzeti ili iskoristiti čarobnjaka. To vam neće uspjeti, a čarobnjak će samo reći: "Go away, Infinity!". U sobi se nalazi papir i knjiga koju možete pročitati. Komentari koji prate uzimanje, ostavljanje i korištenje predmeta uvijek se ponavljaju, pa se nakon nekog vremena pretvaraju u paklene muke. Nekih se komentara možete riješiti pritiskom na ikonu koja prikazuje otvorena usta. Nakon pola sata zabave u prvoj sobi, vrijeme je da krenete dalje. No, kako vam to ne polazi za rukom, pomišljte na samoubojstvo (isključivanje računala). Obratite pozornost na pod. Napravljen je od ploča podijeljenih na više malih pločica. Neke od njih imaju rupu u sredini. Iskoristite ih i one će se otvoriti. I u prvoj se sobi nalazi jedna takva ploča pod kojom je skriven napitak "Potion of Faith". Popijte ga i preskočite lavu. Sretni ste što ste napokon pobjegli iz svoje sobe, ali primjećujete da je u dvorcu neobično mirno. Sluge lijeno sjede za stolovima. Prolazeći dvorcem, primjećujete da je prepun zagonetki i zaključanih vrata. Uz komentar: "I hate this castle!" zaključujete da ste ipak trebali ostati u svojoj sobi. Ali, sada je kasno! Morate se suočiti s mrskim vam dvorcem. Ukoliko ikada odgonetnete sve zagonetke, odlazite u tamnicu. Ovdje se osjećate ugodnije. No, vaša se ljubav prema tamnici počinje hladiti kada bacite pogled na kartu i uočite da je puno veća od dvorca.

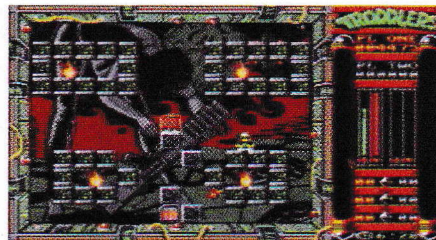
Igra zahtijeva 1024 KB memorije i dolazi na šest disketa, a radi na Amigi 500.

Danijel Bižić





TRODDLERS



Pazite na vrijeme u igri

Spasite male Troddlere

Troddlersi su rezultat suradnje dviju, široj javnosti manje poznatih, tvrtki STORM i ATOD SOFTWARE LTD. Iako su autori prilično nepoznati, ne vjerujem da će igra proći nezapaženo. Temelj igre je preuzet od svima poznatih i jako hvaljenih LEMMNIGSA, te igru ne možemo svrstati u red originalnih ostvarenja.

Glavni lik je VELIKI TRODDLER, biće iz šume koje snosi odgovornost za svoje sunarodnjake, pazeći da na odredište stignu čitavi i na vrijeme. Troddlersi su mala bića koja se kreću samo u jednom smjeru i ništa ih ne može zaustaviti, osima naravno, neke nesreće. Kretanje i gradnja puta za male Troddlerse vrlo je jednostavna. Naime, dovoljno je samo pritisnuti pucanje i usmjeriti joystick u jedan od osam ponuđenih smjerova da bi se tamo pojavio blok po kojemu se mališani mogu kretati. Naravno, broj blokova je ograničen, pa se stoga ne možete njima razbacivati. Zanimljivost ove igre su tri načina igranja. Na primjer, želite li igrati u dvoje, možete odabrati opciju rata u kojoj se vi i vaš prijatelj (neprijatelj) borite tko će spasiti više Troddlersa, ili odaberite opciju suradnje, pa mališane usmjerite na pravi put zajedničkim snagama. U igru je, s grafičke strane, uloženo dosta truda pogotovo kada je riječ o nivoima koje je trebalo "strpati" na jedan ekran a da pritom igra ostane efektna. Muzika je vrlo solidna, ali ako vam smeta, možete je u glavnom meniju lako isključiti. Igra je rađena za Amigu 500 s 1 MB memorije, ali radi i na drugim platformama (A 500+, A 600, A 1200...) . Sve u svemu, ovo je dobra misaona igra, koja će ljubitelje ovakvih igara zadržati dugo za računalom.



Tomaš Trkulja





TEŽAK IZAZOV POZNATE JABUKE

Za svakog tko je odrastao u vrijeme prije najezde kućnih računala, još prije SPECTRUMA i AMIGE, vrhunac zabavebili su fliperi i automati, poneki PACMAN i SPACE INVADERS i puno, puno flipera. Kad bi nestalo novaca, trebalo je samo staviti sitne kovanice na željezničku prugu i čekati vlak. Kad bi vlak prošao, sitne kovanice postale bi dovoljno velike da fliper njima zadovolji svoju glad. Ta generacija dobro zna kako glasi sveto trojstvo flipera - GOTTLIEB, WILLIAMS i BALLY. Malo poznata kuća AMTEX, odlučila se za ovu posljednju firmu i njen, dobro poznati fliper EIGHTBALL DELUXE. Dečki iz AMTEX-a, to nije programer MIKE POT, dali su si truda pa su ovaj fliper prebacili na i MAC PC. Autor tvrdi kako fliper puno bolje radi ako imate računalo sa instaliranim OS 2 sistemom. Ukratko, uživajte narode! Kao i PINABALL DREAMS 2 i EIGHT BALL je podijeljen na tri ekrana koja se pomiču za vrijeme igre, tako da uvijek vidite samo jedan dio flipera. Ime EIGHT BALL dobio je po biljarskoj igri koja je kod nas najpoznatija, a ujedno je igraju i kauboji nacrtani na njemu. Što se nas tiče, fliper se mogao zvati i FIVE BALL jer upravo toliko imate loptica kada počinjete igru. Fliper je vijerna kopija originala, koji ponegdje možete zaigrati u nekom salonu igara. Vrlo je klasičan i na jedan kat, što znači da nema onih silnih novotarija kakve imaju moderni fliperi. Možemo reći - ovo je pravi fliper klasik. Jedino što ga pomalo izdvaja od prvih flipera su tri palice za igru, dvije lijeve i jedna desna. Gornja lijeva palica prava je stvar za skidanje keksa, koji su smješteni na desnoj strani. Keksi se još nalaze u desnom tunelu i jedan u lijevom. Skinuti keks u lijevom tunelu vrlo je korisno ali i vrlo opasno jer vam se loptica vraća direktno između palica. Zato, razmaknicom zadrmajte malo fliper kako bi loptica promijenila smijer i pritom pazite da ne zatiltate fliper jer je kazna, kao i uvijek, gubitak loptice. Prije igre možete mišem odabrati opciju za modificiranje flipera. Tu možete regulirati nagib ploče, isključiti muziku ili povećati napon na kojem fliper radi. Nabijte napon na devet i uživajte. Fliper će raditi kao lud i loptica će prelaziti dvostruko kilometara a bodovi će frcati kao ludi. Za neozbiljnog igrača, prava stvar. Sve što trebate činiti je održati lopticu što duže u igri. Ozbiljniji igrači mogu smanjiti nagib ploče i napon flipera i lov na rezultate i nagradne loptice može početi. Zvučni efekti koji prate igru za današnje su pojmove solidni. Nema digitaliziranog govora i efekata ali ono osnovno je tu i dobro zvuči. Muzika vas prati samo dok ne igrate i automatski prestaje čim igra počne. Grafika je pomalo zrnasta ali to nije najvažnije - najvažnija je igrivost koja je, kao i sve ostalo, vijerno prenesena sa originala. Naime, najveća boljka s kojom se svaki prosječan (čitaj: loš igrač flipera) susretne igrajući EIGHT BALL su dva prolaza za lopticu, koja se nalaze s lijeve i desne strane. Naime, 90% loptica vam baš kroz njih pobjegne. To toliko može naljutiti igrača da uopće ne vidi smisla u igranju ovog flipera. Svako poželi startati PINBAL DREAMS 2 i napraviti par milijuna jer to je sigurno zabavnije nego sa strahom očekivati trenutak kada će vam loptica samo fijuknuti sa strane a da vi pritom ne možete baš ništa. To čini ovaj fliper teškim za igranje pa ga preporučamo samo pravim ovisnicima o fliperima, koji će znati zauzdati zlu narav EIGHT BALL-a i natjerati ga da pleše kako oni to žele. No, bolje da je igra težak izazov, nego da vam brzo dosadi i bude zaboravljen. Možda se upravo u tome krije najveća čar ovog flipera. Jedno je sigurno; EIHGT BALL DELUXE je pravi izazov. Krešimir Mijić



8 BALL PINBALL

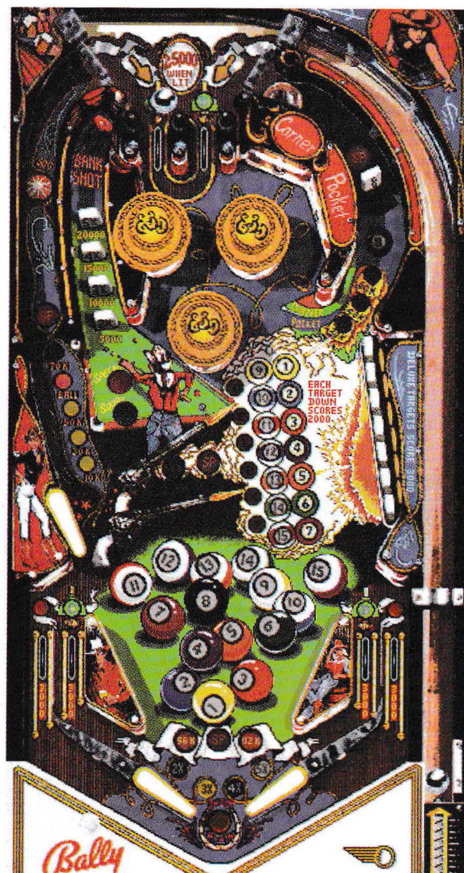
Amitek

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- ✓ MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	51%
Grafika	78%
Igrivost	63%
Ideja	72%

UKUPNO 66%

Igrano na:
PC 386, 4MB, 1 MB HDD



HACKER NAJAVLJUJE ...

ALIEN BREED 3D

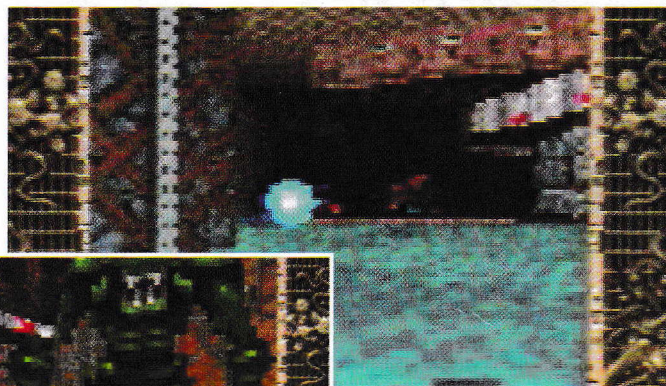
ALIEN BREED U TRI DIMENZIJE

Nakon povećeg broja nastavaka igre Alien Breed, programeri Team-a 17 oblučili su, napokon, napraviti nešto novo i u tome su uspjeli - Alien Breed je dobio treću dimenziju.

Sve do današnjih dana, amigaši su (šmrc, šmrc) jako patili što na Amigama nisu mogli igrati DOOM. Team 17 je odlučio postaviti stvari na svoje mjesto, a amigaši umjesto DOOM-a od sada igraju Alien Breed 3D.

Kada smo prvi put upali u igru, prvo što smo primijetili bile su gomile kockica svuda oko nas. No, to nije neuobičajeno u igrama tipa DOOM, nakon prve šetnje mračnim hodnicima naizgled napuštene svemirske baze, pred nas je iskočilo zeleno buljooko čudovište, s povećanim zubima 5:1. Pomislili smo da su to "zeleni" iz Društva za zaštitu prirode, no nakon prvog kontakta ispostavilo se da smo bili u potpunoj zabludi. Priroda s "ovim" nije imala nikakve veze. Kako nismo našli zajednički jezik, a čudovište nam je dahtalo za vrat, vjerujte na riječ da zube nije oprao barem od rođenja, odlučili smo se uvjeriti ga da je njegovo društvo ovdje nepoželjno. Izvukli smo iz torbice s opremom naš mali "uvjerivač" (PLAZMA CANNON) i ispalili nekoliko kugli svježe plazme. Nakon nekoliko krikova, zelena je kreatura ležala na zemlji, ali neugodni mirisi ni sada nisu nestali. Čudno, okrenuli smo se za 180 stupnjeva i ugledali njegovih pet prijatelja. Bilo je očigledno da nisu dobro raspoloženi, pa su nasrnuli na nas, no "uvjerivač" ni ovoga puta nije zakazao.

Prvi, drugi i treći utisak je vrlo dobar, igra je prepuna standardno vektorski bitmapirane grafike, koja je prosječne kvalitete. Zvuk je dobar, a ako slučajno imate na svojoj Amigi osam kanala, igra će podržati vašu zvučnu karticu. Naravno, najviše nas je zainteresirala brzina igre predviđene za Amigu 1200 na samo 14 MHz!!! Moramo vam priznati iznenađenjima nikad kraja, igra je optimalno igriva i dovoljno brza, nema većih trzanja ekrana niti prevelikog usporavanja u borbama s Alienima. Ako ste vlasnik Amige 1200 s dodatnom memorijom onda ćete se još više obradovati, jer kao što je poznato dodatna memorija ubrzava Amigu 1200 za 1 mips (Amiga 1200 radi na 1.16 mipsa) i igra se odvija potpuno tečno. Naravno, vlasnici Amiga 1200 s ubrzivačem ili Amiga 4000 mogu s radošću čekati da se pojavi konačna verzija ove igre koja je najavljena za proljće 1995. Nažalost, vlasnici Amiga bez AGA chipseta neće moći zaigrati ovu igru jer su u njoj izvučeni neki novi hackerski trikovi koje je sposoban izvesti samo AGA chipset.



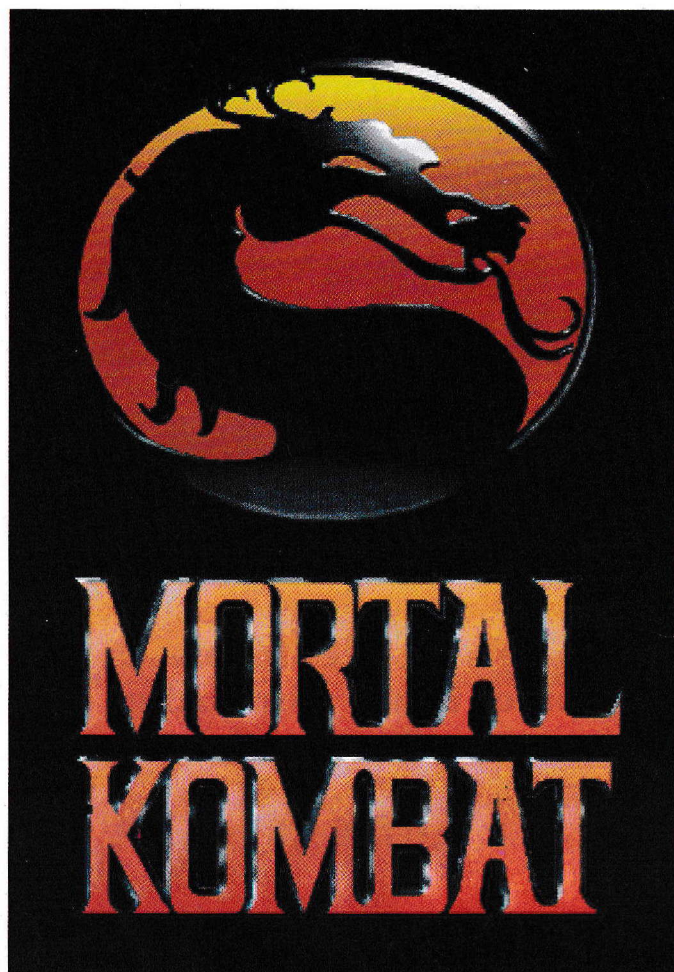


Prepoznatljiv tip DOOM bitmapiranih prostorija i neprijatelja vidljiv je na svakom koraku





Silvano Bucić



DIGITALNO NASILJE

PRIČA O MORTA KOMBATU

1985. američko je tržište bilo preplavljeno dosadnim i neoriginalnim linearnim pucačinama čija je kvaliteta varirala od onih u kojima je vaš brod izgledao poput ASCII (neprijatelji još gore) do onih rijetkih koje su izgledale, najblaže rečeno, katastrofalno. Sve je to bilo zabavno dok se nije pojavio proizvod koji je osvježio medij kompjutorske zabave. U tom novom žanru igre, glavni je cilj bio srušiti protivnika brzim refleksima i vještim potezima joysticka. Taj novi način igre, uveo je vedru inovaciju u tadašnju monotonu digitalnu zabavu. Naslovi poput International karate 1 i 2, Street Fighter, Boxing, Kung Fu i drugih, prerastali su u legende čime su očuvali tradiciju "kućne makljaže" sve do danas.







1993. U vremenu PC-a, Mac-a i Amige igrači postaju sve zahtjevniji, a načini grafičkog prikaza savršeniji i sofisticiraniji, pa se u kreiranju igara uveliko počinje koristiti digitaliziranje živih glumaca s ciljem da realizam u igrama postane što veći. Nažalost, tehnika digitaliziranja bila je, blago rečeno, nespretna tako da je animacija likova za zahtjevnijeg igrača izgledala u najmanju ruku smiješno. No, led je probila jedna, tada nova igra, koja je svojim načinom sintetiziranja pokreta postavila standard koji nas nije navodio na smijeh, u kojem je animacija izgledala dosta dobro a grafika zadovoljavajuće.

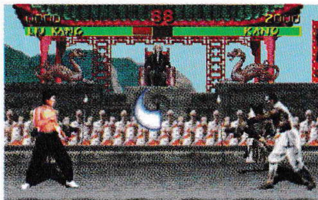
Pod imenom Mortal Kombat, ovaj je dragulj koristio žive glumce kao modele za likove u igri, postavivši ih ispred posebne zelene pozadine, snimajući specijalnim kamerama svaki pojedinačni pokret, koji su pomoću računala kasnije "ušminkali" i usavršili. Zatim je digitalizirana pozadina zamijenila zelenu, pomoćnu pozadinu, što je dalo dovoljno prostora za izvođenje specijalnih efekata poput pojave stalnog strujnog kruga oko lika, obilnog razlijevanja krvi, otkidanja glava ili spaljivanja živog protivnika od kojeg na kraju ostaje samo karbonizirani kostur. No, kako grafika ipak nije sve (pogledaj Rise Of The Robots). Programeri su bili prisiljeni napraviti M.K. igrivim što su, morate priznati, odlično izveli. Deseci sofisticiranih kombinacija tipki za izvođenje posebnih udaraca zaista daju osjećaj ozbiljnosti ovoj jednostavnoj igri. Sedam šarenih likova, svaki sa svojim posebnim udarcima i fizičkim sposobnostima, isticali su se ili zaostajali za drugima. Ali ipak, zbog nekompatibilnosti s većinom zvučnih kartica (PC verzija), nesavršenosti grafike (pomalo kockasti likovi), te konfiguracije (386/40, 4 Mb RAM-a), M.K. je, u najmanju ruku, bio skupa igračka. Vremenom su se cijene jačih računala snizile, pa je i gore navedena igra postala pristupačnija nama smrtnicima, čime je ova orgija digitalnog nasilja došla u ruke prosječnog igrača. Nekoliko godina kasnije, na tržištu se našao novi nastavak igre na većem broju disketa. Sofisticiranija grafika i arsenal od 12 novih likova poput Barake, Shang Tsunga (da, da, onaj senilac koji se može transformirati u vas), učinio je igru apsolutno uspješnom. "Hacker" i ovoga puta izlazi u susret svojim čitateljima i donosi potpuni opis Mortal Kombata 1 i 2.

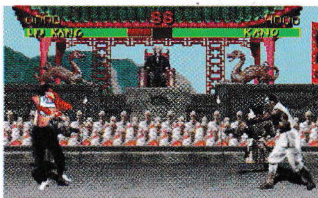


MORTAL KOMBAT 1

Prije 500 godina organiziran je tradicionani turnir u kojem su se natjecali predstavnici različitih klanova. Cilj je bio preživjeti okrutnu borbu. Pobjednički klan dobio bi pravo vladanja mjestom Otuworldom, koje čini tanku granicu između "stvarnog" svijeta i







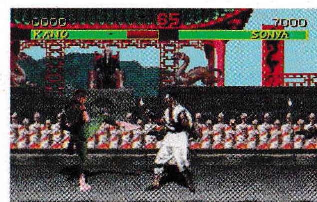
kaosa. Pobjednik turnira postao je poluzmaj Goro sa svojim gospodarom Shang Tsungom. Njegov protivnik, član Shaolina, bio je ranjen već prije početka borbe, tako da ga je demon s lakoćom pobijedio. Shang Tsungov cilj je bio pomaknuti Ploču Harmonije i tako otvoriti prolaz u Stvarni svijet, omogućiti kaosu da savlada red i dovede vječnu vladavinu zla. Igrom slučaja, došlo je vrijeme novog turnira i Tsung je, pod prijetnjom bogova, morao organizirati borbu. Sedam ratnika, svaki sa svojim razlogom, dolazi u Tsungov "ljetnikovac", ogromnu tvrđavu na otoku smještenom u sredini Izgubljenog Mora. Nove borbe započinju.

KAKO SE BORITI S REPTILEOM?

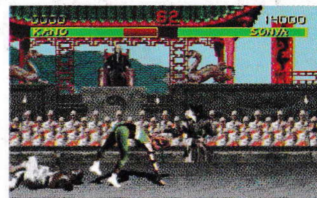
1. Postavite težinu igranja na NORMAL
2. Borite se na PIT borilištu
3. Pobijedite (ako možete) pomoću DOUBLE FLAWLESS i FATALITY.
4. Uživajte........

UKRATKO

Mortal Kombat 1 u tehničkom smislu nije bolji od nastavka, ali ipak ima nešto što će vas zainteresirati -ideju!







MORTAL COMBAT I - LIKOVI



— SCORPION —

Starost: mrtav?!

Prije desetak godina ubijen je zajedno sa ženom i djecom. Ubojica je Sub-Zero. Scorpion je ustao iz mrvih i dolazi na turnir pod zakletvom da će ubojica njegove obitelji biti kažnjen. Podržan mračnim silama smrti, ovaj besmrtnik je obdaren nadljudskim sposobnostima, teleportiranja i inkarnacije paklenog plamena. Nosi istu odoru kao i njegov ubojica. Razlikuje ih samo boja. Scorpion nosi odijelo žute boje.

-POTEZI-

ENCHANTED SPEAR — B, B, LP

TELEPORT PUNCH — F, D, B, HP

FATALITY stanite dva koraka od protivnika i pritisnite: D i BL zajedno, te U, U (kad pritisnete drugi potez prema gore, otpustite tipke D i BL)



— KANO —

Starost: nepoznata Kano je cijelom svijetu poznat kao nemilosrdni terorist i hladnokrvni ubojica. Kao član organizacije Black Dragon (Crni Zmaj) dolazi na Shang Tsungov otok misleći da je utvrda na njemu sazidana od suhog zlata. Naravno, kako stvari teku, i on je uhvaćen...

-POTEZI-

SPIN — F, D, B, U (savjet: držite BLOK)

KNIFE THROW — držite BL, te pritisnite B, F

FATALITY — stanite korak od žrtve i pritisnite: B, D, F, LP



— SONYA —

Starost: 29

Poručnik Sonya Blade ima zadatak uhvatiti teroristu Kanoa i dovesti ga pred vojni sud zbog genocida, ubojstava i mnogih drugih sličnih postupaka. Potjera za luđakom dovodi je do otoka (pogodite kojeg?!) gdje je posljednji put zapažen. Nažalost, SEAL team pod Sonyinim zapovjedništvom, upao je u zasjedu Shang Tsungove privatne vojske. Sonya se bori za sebe i za živote svojih ljudi.

-POTEZI-

LEG THROW istovremeno pritisnite — D, BL, LP, LK

SONIC RINGS — B, B, HP

AIR ATTACK — F, B, LP

FATALITY stanite bilo gdje — F, F, B, B, BL



— SUB ZERO —

Starost: nepoznata

Po zanimanju: plaćeni ubojica

Prema njegovoj tehnici i odori, pretpostavljamo da je član Lin Khuei-a, legendarnog klana kineskih Ninja.

Osobitost: Dahom zamrzava protivnika.

-POTEZI-

SLIDE istovremeno pritisnite — B, BL, LP i LK

ICE BALL — D, F, LP

FATALITY stanite blizu — F, D, F, HP



— JOHNNY CAGE —

Starost: 33

Zanimanje -glumac

Johny dolazi na Tsungov otok kako bi pronašao inspiraciju za svoj novi film. Cage je majstor većine borilačkih vještina. Glumio je u mnogim karate-filmovima i dobio nagradu za "najbrutalniju scenu ikad napravljenu u tom žanru".

-POTEZI-

SHADOW KICK — B, F, LK

FORCEBALL — B, F, LP

FATALITY — F, F, F, HP

SUPER FATALITY brzo ponavljajte običan FATALITY.



— RAYDEN —

Starost: star koliko i njegov medij; grom

Rayden - staro ime za legendarnog Boga groma karakterizira ovog destruktivnog besmrtnika koji dolazi na Zemlju u ljudskom obliku kako bi uništio Shang Tsunga. Njegova tehnika, potpomognuta gromovima, smrtonosno je oružje.

-POTEZI-

BODY LOUNCH — B, B, F

THUNDER OF GODS — D, F, LP

FATALITY — F, F, B, B, B, HP



— LIU KANG —

Starost: 27

Liu Kang je član legendarnog Shaolin klana. Kao izaslanik, on dolazi na turnir s namjerom da ubije Shang Tsunga i jednom zauvijek ukine opasnost otvaranja prolaza između kaosa i svijeta. Njegova je tehnika rezultat višegodišnjeg proučavanja sklada između prirode i čovjeka, te je u pravim rukama više nego smrtonosna.

-POTEZI-

FLYING KICK — F, F, HK

FIRE INCARATION — F, F, LP

FATALITY Stanite jedan korak od neprijatelja držeći BL, izvedite F, D, B, U

MORTAL KOMBAT 2

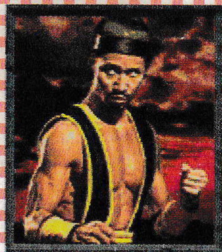
Dugo očekivani nastavak M. Kombat-a napokon je stigao...i to krvaviji je nego ikada. No, odbacimo li svu krv i brutalnost, pogledajmo da li je uistinu bolji od svog prednodnika. Počnimo s likovima: sada ih imamo dvanaest, detaljnije su nacrtani i imaju više udaraca. Nekome je to dovoljan razlog da zaigra M.K.2, ali mnogi od nas žele vidjeti ima li tu nečeg drugog osim pet novih pozadina, novih zvukova i sofisticiranije grafike. Nažalost, odgovor je NE! Naime, M.Kombat 2 je definitivno bolji od prvog dijela, iako se u osnovi nije mnogo toga promijenilo. To je još uvijek onaj stari tip igre "lupi-završi-borbu-napravi-fatality-gledaj-krvav-prizor". No, da ne shvatite krivo, M.Kombat 2 je borilački fenomen iste vrijednosti, ali s manje ideje od prvog dijela.

PRIČA

Shang Tsung je izgubio. Njegovo kraljevstvo propada u ruševinama, dok mu je glava na panju zbog kolosalnog neuspjeha kojeg je doživio nakon poraza od običnih smrtnika. Naime, njegov gospodar SHAO KAHN je bijesan zbog Gorove smrti i propalih planova da uništi Earth Realm - dimenziju u kojoj živimo. Tsung moli Kahna za milost, uz obećanje da će mu dovesti sve borce iz Earth Realma da ih osobno ubije. Shao Kahn pristaje na pogodbu i daje Shang Tsungu drugu šansu te mu vraća mladost. Na izopačenom, polustvarnom mjestu OVERWORLDU, ponavlja se ukleti turnir. Ovog se puta, osim "zemljana", bore i drugi borci: krvoločni Baraka, čudna Mileena, tajanstveni Reptile i ostali. Turnir počinje.....dobrodošli u Mortal Kombat 2!

LIKOVI

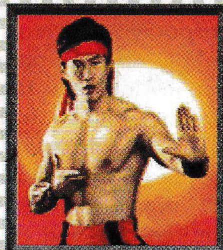
U Mortal Kombatu 2, osim običnih dvanaest likova, postoje i tri tajna lika: JADE, SMOKE i NOOB SAIBOT. Možete izvesti i Babality i Friendship. Te postupke izvodite tako da se borite samo KICK udarcima.



— SHANG TSUNG —
Starost: 769
Glumi: Philip Ahn M. D.
Nakon što je izgubio na prvom turniru, Shao Kahn je osudio Tsunga na smrt. Zahvaljujući svojoj lukavosti i kukavičluku, Tsung uspijeva nagovoriti Kahna da mu pruži još jednu šansu.

-POTEZI-
Transformacija:
Liu Kang — B, F, F, BL
Kung Lao — B, D, B, HK
Johnny Cage — B, B, D, LP
Reptile — držeći BL: U, D, HP
Sub-Zero — F, D, F, HP
Kitana — BL, BL, BL
Mileena — držite HP tri sekunde
Baraka — D, D, LK
Scorpion — držeći BL pritisnite U, U
Rayden — D, B, F
FLAMING SKULLS — B, B, HP (1)
B, B, F, HP (2)
B, B, F, F, HP (3)
RUPA/ŠILJCI — D, D, U, (otpustite BL), D
BABALITY — B, F, D, HK
FRIENDSHIP držite BL i pritisnite: B, B, D, B, HK
FATALITY 1 stanite korak od neprijatelja i pritisnite: HK (držite 3 sekunde)
FATALITY 2 držite BL i pritisnite: U, D, U, LK





— LIU KANG —
Starost : 27
Glumi: Ho Sung Pak
Nakon pobjede nad Shang Tsungom, Liu Kang se vraća u svoj hram. Na njegov užas, opaža da je hram srušen a stanovnici pobijeni. Pod utjecajem razarajućeg gnjeva, Kang se vraća u Outworld s namjerom da uništi Shao Kahna i Shang Tsunga, i tako osveti svoju braću.

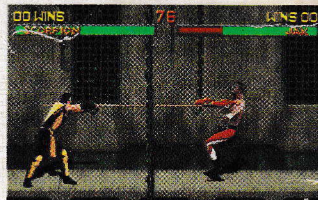
-POTEZI-
STANDARD FIRE INCARNATION — F, F, HP
LOW FIRE INCARNATION — F, F, LP
FLYING KICK — F, F, HK
BICYCLE KICK Držite LK 5 sekundi, a zatim otpustite
RUPA/ŠILJCI B, F, F, LK
BABALITY D, D, F, B, LK
FRIENDSHIP F, B, B, LK
FATALITY D, F, B, B, HK
FATALITY 2 držite BL, zatim pritisnite F, D, B, U





— SCORPION —
Starost: mrtav?!
Glumi: Daniel Pesina
Živi se mrtvac vratio. I ovog mu je puta cilj Sub-Zero. Vidjevši da njegov posao nije dovršen, vraća se na turnir i zaklinje se da će ubiti svog ubojicu. Drugi mu je zadatak zaustaviti "ne-svete postupke" tiranina Shao Kahna.

-POTEZI-
ENCHANTED SPEAR — B, B, LP
TELEPORT PUNCH — F, D, B, HP
LEG THROW F, D, B, LK
RUPA/ŠILJCI D, F, F, BL
BABALITY D, B, B, HK
FRIENDSHIP B, B, D, HK
FATALITY 1 držite BL i pritisnite: U, U, HP
FATALITY 2 držeći HP pritisnite: U, F, F, F

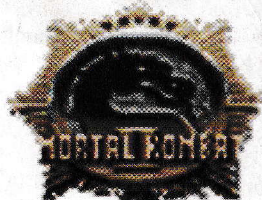




— KITANA —
Starost: nepoznata
Glumi: Katalin Zamiar
Kitana je ubojica u službi Shao Kahna. Njezin misteriozan izgled je njezino najjače oružje. Viđena je kako razgovara s ratnikom iz Earth Realm-a, što je zabrinulo Kahna. Njezina sestra Mileena misli da je riječ o izdaji, ali činjenica je da samo Kitana zna svoje prave namjere.

-POTEZI-
FAN SWIPE — B, HP istovremeno
FAN THROW — F, F, istovremeno HP I LP
FAN LIFT B, B, B, HK
AIR ATTACK F, D, B, HP
RUPA/ŠILJCI F, D, F, HK
BABALITY D, D, D, LK
FRIENDSHIP D, D, D, U, LK
FATALITY 1 držite LK 3 sekunde
FATALITY 2 BL, BL, BL, HK







— SUB-ZERO —

Starost: nepoznata

Glumi: Daniel Pesina

Ubrzo nakon otvaranja novog turnira, Sub Zero saznaje da je Shang Tsung živ. Saznavši da je njegov posao nezavršen, plaćenik bez oklijevanja uzima opremu i odlazi u Outworld kako bi "dovršio posao". Mnogi vjeruju da to nije isti Sub-Zero koji se borio na prvom turniru već njegov dvojnik.

-POTEZI-

ICEBALL D, F, LP

GROUND FREEZE D, B, LK

SLIDE istovremeno pritisnite: LP, B, LK, i BL

RUPA/ŠILJCI D, F, F, BL

BABALITY D, B, B, HK

FRIENDSHIP B, B, D, HK

FATALITY 1 stanite korak od neprijatelja: F, F, D, HK - približite se i.... F, D, F, F, HP

FATALITY 2 stanite na kraj ekrana i držeći LP, pritisnite B, B, D, F





— KUNG LAO —

Starost: nepoznata

Oružje: šešir kristalno oštrog oboda

Glumi: Antony Marquez

Kao praprapraunuk Kung Lao-a, koji je izgubio borbu s Gorom, mladi ratnik saznaje za opasnost koja prijeti svijetu, udružuje se s Liu Kangom kako bi zajedno osvetili svoje bližnje. Kang pristaje da zajedno svrgnu zlog Shao Kahna i uspostave mir među dimenzijama.

-POTEZI-

GROUND TELEPORT D, U

AERIAL KICK istovremeno pritisnite D i HK

HAT THROW B, F, LP

WHIRLWIND SPIN držite BL i pritisnite U, U, LK

RUPA/ŠILJCI F, F, F, HP

BABABILITY B, B, F, F, HK

FRIENDSHIP B, B, B, D, HK

FATALITY 1 stanite korak od neprijatelja i pritisnite: F, F, F, LK

FATALITY 2 stanite na kraj ekrana držeći LP pritisnite B, F





— BARAKA —

Starost: nepoznata

Glumi: Daniel Pesina

Podrijetlom iz WASTELANDS-a, mutant Baraka impresionirao je Shao Kahna svojim borilačkim sposobnostima te ga je ovaj izabrao za vođu svoje vojske. Ubrzo mu je naredio da uništi najveću prepreku njegovim zlim namjerama: hram Shaolina. Poznat po svojoj životinjskoj mržnji i bijesu, Baraka je sravnio hram sa zemljom čime je stekao dva doživotna neprijatelja: Liu Kanga, podrijetlom iz Shaolina i Kung Lao-a, bivšeg člana tog reda.

-POTEZI-

BLADE FURY B, B, B, LP

BLADE SWIPE B i HP istovremeno

BLADE BOLT F, D, B, HP

RUPA/ŠILJCI F, F, D, HK

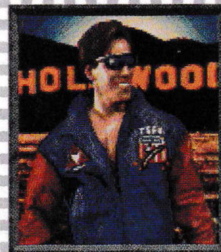
BABALITY F, F, F, HK

FRIENDSHIP držite BL i pritisnite: U, F, F, HK

FATALITY 1 držite BL i pritisnite: B, B, B, B, HP

FATALITY 2 B, F, D, F, LP





— JOHNNY CAGE —

Starost: 33

Glumi: Daniel Pesina

Kao i uvijek, umišljena superzvijezda dolazi u Outworld u potrazi za inspiracijom. Ovog bi se puta njegov film trebao zvati... No, kako stvari idu i ovog puta ide na turnir kako bi pokazao da je "faca" i apsolutni majstor svih borilačkih vještina.

-POTEZI-

LOW NEON BLAST B, D, F, LP

HIGH NEON BLAST F, D, B, HP

SHADOW UPPERCUT B, D, B, HP

SHADOW KICK B, F, LK

BALL BREAKE RP i BL istovremeno

RUPA/ŠILJCI D, D, D, HK

BABALITY B, B, B, HK

FRIENDSHIP D, D, D, D, HK

FATALITY 1 F, F, D, U

FATALITY 2 D, D, F, F, LP





— REPTILE —

Starost: nepoznata

Glumi: Daniel Pesina

Kao Shang Tsungov osobni tjelohranitelj, Reptile ubija svakog tko se usudi nauditi njegovom gospodaru. Ispod ljudske maske pretpostavljamo da se nalazi stravično gušeroliko stvorenje čija je vrsta izumrla prije više milijuna godina.

-POTEZI-

ACID SPIT F, F, HP

SLIDE istovremeno pritisnite: LP, BL, LK i B

BALL OF FORCE B, B i istovremeno LP, HP

INVISIBILITY držite BL i pritisnite U, U, D, HP

RUPA/ŠILJCI D, F, F, BL

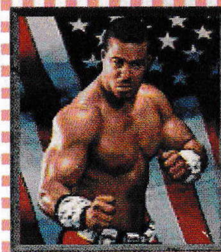
BABALITY D, B, B, LK

FRIENDSHIP B, B, D, LK

FATALITY 1 stanite četvrt ekrana od neprijatelja i pritisnite: B, B, D, LK

FATALITY 2 POZOR: prije ovog poteza morate izvesti INVISIBILITY potez! F, F, D, HK





— JACKSON BRIGGS —

Starost: 35

Glumi: John Parrish

Sonya, iz Kahnovog zarobljeništva, šalje Jaxu signal za pomoć. Jax organizira potragu. Ubrzo ulazi u Outworld, s nadom da će Sonyu zateći živu.

-POTEZI-

GROUND SMASH držite LK 4 sekunde

GRAB F, F, LP za što više udaraca, pritisnite istovremeno LP i HP

QUADRUPLE SLAM utipkajte BL i izvršite prebacivanje

ENERGY WAWE F, D, B, HK

BACK BREAKER Kada skočite, držite BL

RUPA/ŠILJCI U, U, D, LK

BABALITY D, U, D, U, LK

FRIENDSHIP D, D, U, U, LK

FATALITY 1 držite LP i pritisnite: F, F, F

FATALITY 2 BL, BL, BL, BL, LP



MORTAL KOMBAT II - AMIGA

Ukoliko igrate MKII na Amigi primjećujete da neke od navedenih udaraca ne možete jednostavno izvesti. Naravno na PC-u je MKII napravljen tako da ga možete igrati pomoću tipkovnice, gdje svaki potez ima svoju tipku. Na Amigi se sve igra preko joysticka, a pošto većina Amigaša ima joystick s jednim pucanjem, izdvojili smo neke poteze za vas.

POTEZI

LIU KANG	
FIREBALL	F, F + FIRE
BYCICLE KICK	FIRE (5 sec) BL (5 sec)
KUNG LAO	
SPIN SHIELD	BL, FIRE*3
TELEPORT	D, D, U
HAT TOSS (U)	B, F+FIRE,U
HAT TOS	B, F+FIRE
HAT TOS (D)	B, F+FIRE,D
FLYING KICK	U, FD+FIE
JOHNI CAGE	
SHADOW KICK	B, F+FIRE
SHADOW UPPER	B, D, DB+FIRE B, DB+FIRE
FATALITIES	F, F, F, D, U
	D, D, F, F, FIRE
REPTILE	
VENOM SPIT	F, F+FIRE
ENERGY BOMB	B, B+FIRE
INVISIBILITY	BL(U, U, D+FIRE)
FATALITIES	B, B, D, FIRE
JAX	
GRAB & SNACK	F, F+FIRE
EARTHQUAKE	FIRE (5 sec) BL (5 SEC)
MILEENA	
SAI SHOOT	HOLD FIRE HOLD BL
AIR ATTACK	F, F+FIRE
BARAKA	
DEAP HEAD SLICE	FD+FIRE
SPARK TOSS	BD+FIRE
SLICE O MATIC	B, B, B+FIRE
SCORPION	
SPEAR	B, B+FIRE
TELEPORT	B, BD+FIRE
FATALITIES	BL(U, U, FIRE)
SUB-ZERO	
FREEZ	FD+FIRE
GROUND ICE	B, BD+FIRE
SLIDE	D, DB(FIRE*3)
KITANA	
FAN SLASH	BD+FIRE
FAN TOSS	F, F+FIRE
FAN WAVE	B, B, B+FIRE
AIR SWEEP	F, BD+FIRE
RAIDEN	
TORPEDO	B, B, F (u zraku)
TELEPORT	D, U
SHOCK GRAB	HOLD FIRE HOLD BL
SHANG TSUNG	
ONE FIREBALL	B, B+FIRE
TWO FIREBALLS	B, B, F+FIRE
THREE FIREBALS	B, B, F, F+FIRE
FATALITIES	HOLD BL(F, B, B, B, FIRE)



— MILEENA —

Starost: nepoznata

Glumi: Katalin Zamiar

Kao Kitanina sestra-blizanka i ubojica u Kahnovoj službi, Mileena je obavijena velom misterija. Isto kao i Shao Kahn, sumnja u ponašanje svoje sestre. Ima zadatak zaustaviti svaki Kitanin postupak koji bi mogao naštetiti njezinom gospodaru.

-POTEZI-

TELEPORT KICK F, F, LK
GROUND ROLL B, B, D, HK
SAI THROW držite HP 2 sekunde (potez možete izvršiti i u zraku)
RUPA/ŠILJCI F, D, F, LK
BABALITY D, D, D, HK
FRIENDSHIP
D, D, D, U, HK
FATALITY 1 F, B, F, LP
FATALITY 2
držite HK 3 sekunde





— RAYDEN —

Starost: star koliko i njegov medij; grom

Glumi: Carlos Pesina

Ubrzo nakon primanja poruke o Shao Kahnovim namjerama, Bog groma vraća se u Outworld. Upozorio je svoju braću na opasnost koja prijeti, te se ponovno pretvorio u smrtnika kako bi ušao na turnir i uništio Shao Kahna.

-POTEZI-

BODY LAUNCH B, B, F
LIGHTNING D, F, LP
TELEPORT D, U
ELECTROCUTION
držite HP 4 sekunde
FATALITY 1 držite LK 5 sekundi tipkajte BL i LK



KAKO SE BORITI S JADEOM?

1. Na liku prije upitnika..
2. ...borite se samo LK-om...
3. ....i dobit ćete priliku da se dokažete protiv izgubljenog lika iz M.K.1

KAKO SE BORITI S SMOKEOM?

1. Na borilištu PORTAL...
2. ...borite se protiv dva igrača....
3. ...dok se ne pojavi programer i ne zacvili "TOASTY"...
4. ...za to vrijeme brzo pritisnite start.
5. Igrač koji prvi pritisne, borit će se protiv Smokea.

KAKO SE BORITI S NOOB SAIBOTOM?

1. U igri za dva igrača trebate izboriti 50 pobjeda za redom...
2. ..nakon čega se borite protiv gore navedenog lika.

I ZA KRAJ (NAPOKON)

Mortal Kombat 2 nije vrhunsko dostignuće tehnologije, ali ipak zadovoljava sve kriterije koje bismo mogli postaviti žanru borilačkih igara.

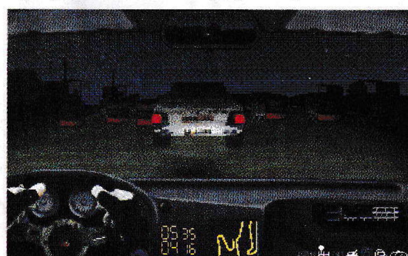
Damir Rukavina

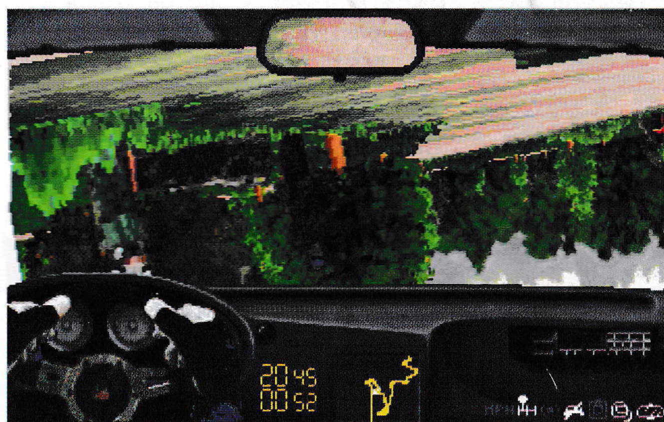
LEGENDA:

B - Nartag	BL - Blok
LP - Low Punch	LK - Low Kick
D - Dolje	F - Naprijed
HP - High Punch	U - Gore
HK - High Kick	FIRE - Pucanje (Amiga)

N.Q. Rally

Programerska kuća "Europress Software" nedavno je izbacila na tržište vjerojatno najrealniju simulaciju vožnje rallya ikada napravljenu. Na samom početku dočekat će vas Main Menu. Menu se sastoji od slijedećih opcija : Rally, Controls, Options, Disk, Setup, Practise, Rezultats i New Rally. Da biste započeli vožnju novog ili ranije snimljenog rallya, potrebno je otići na opciju Rally. U opciji Controls možete birati komande za upravljnje vozila (Joystick, Keyboard), mogućnost redefiniranja tipaka na tipkovnici i biranje zvučne kartice. Pod Options birate karakteristike vožnje (pogled na brzinomjer, automatski mjenjač, neuništivost auta, mapa, pomoć od suvozača govorom). Te opcije možete po volji uključivati i isključivati za vrijeme vožnje i to pomoću funkcijskih tipaka. Učitavanje i snimanje pozicije radi se preko opcije Disk gdje također možete obrisati prije snimljenu poziciju. U Setup-u možete promijeniti podatke o vozaču i suvozaču. Također možete promijeniti i auto. Na raspolaganju su vam Toyota Celica, Ford Escort, Subaru Impresia, Lancia HF Integrall i Mitsubishi Evolution. Uz podatke o svakom autu, možete vidjeti i njegovu sliku. U Practisu možete trenirati vožnju na raznim vrstama terena (snijeg, kišna cesta). Rezults vam govori Vaš poredak na listi. Sa opcijom New Rally počinjete voziti novi rally. Na početku rallya pokazat će Vam se karta Svijeta sa svim mjestima gdje se rallyi vozi, zatim kartu zemlje u kojoj se vozi i povećanu kartu sa ucrtanim etapama. Prije svake vožnje možete birati gume. Najbolje gume za cestu su Road, za kišu Wet Road, za blato i šumske puteve Mud / Forest a za snijeg Snow. Prije svake vožnje možete popraviti dijelove vašeg auta (kočnice, vjetrobran i dr.). Cilj svake vožnje je imati najbolje vrijeme, odnosno najbrže proći cijelu stazu. Vožnja je jednostavna i brza, osobito ako nabavite automatski mjenjač. Autokočenje vam ne savjetujem jer ćete se vući po stazi. Na gornjem dijelu ekrana je pogled na cestu kroz staklo. U donjem dijelu ekrana je pokazana vaša brzina na brzinomjeru, zatim mapa staze i ostale opcije koje možete uključivati i isključivati. Igra je brza i karakterizira je velik broj lokacija (oko 40). Sama vožnja djeluje vrlo vjerno pa ćete u zavojima osjećati centrifugalnu silu koja će vas nebrojeno puta preokrenuti a ukoliko vozite po blatu, osjećat ćete klizanje automobila. Bez dvoumljenja možemo zaključiti, ako su vam dosadile utrke formula na "malo" staza , a uz to još imate zvučnu karticu i 386 DX 40 MHz (ili neko jače računalo) nećete pogriješiti - odaberite ovu igru





Emil Marmelić

ZEEWOLF

Odmarate se u svojoj kabini i čitate novi broj "Erotike" kad se odjednom oglasi znak za uzbunu. Uh, kud baš sada - proleti vam kroz glavu, -da barem imam još pet minuta. No, uzbuna je uzbuna, nažalost svi znamo što to znači.

Posao pilota u helikopteru je zaista vrlo dinamičan. Stalno ste zauzeti jer uvijek postoje neki zločesti dečki koje morate "urazumiti". Tako ste i u ovoj igri pilot jurišnog helikoptera i cilj vam je tijekom misije uništiti neprijateljsku tehniku, tu i tamo nekoga osloboditi, a sve u svrhu ratne pobjede. Igra je napravljena u 3D svijetu po uzoru na Virus (stara igra s C-64 i Spectruma).

Upravljanje helikopterom je vrlo jednostavno. U glavnom meniju odlučite želite li upravljati joystickom ili mišem, a moći ćete pronaći i opcije za unošenje šifre i start igre. Nakon toga slijede upute za misiju. Pritiskom tipke na odabranu uputu, pojavit će se detaljan opis zadatka u misiji. U akciju krećete pritiskom na tipku za pucanje. Ekran je podijeljen na dva dijela; na većem se odvija radnja a na vrhu stoje slijedeći podaci: crta koja pokazuje količinu goriva, prozor s mapom, prozorčić u kojemu vidite vaše financijsko stanje, broj preostalih života, broj spašenih ljudi i količina preostalog naoružanja i aktivnog oružja. Na desnoj strani ekrana je prozor u kojemu vidite cilj kad ste mu u blizini i na kraju, vašu energiju. Na raspolaganju imate top s 500-600 zrna streljiva, 50 (max. 96) raketa zrak-zemlja i 4 (max. 8) rakete zrak-zrak. Neprijatelja imate na pretek, a među opasnijima su brodovi i lanseri protuzračnih raketa (pogotovo u kombinaciji s radarom) dok ostali i nisu neka velika prijetnja. Svaki uništeni neprijatelj donosi vam određenu sumu novca, koju možete utrošiti za kupovinu raketa. Streljivo za top i gorivo dobivate besplatno ali je količina ograničana. Za svakih 250 000 zarađenih dolara dobivate nagradni život. Gorivom i oružjem se opskrbljujete na nosaču aviona (možete ga vidjeti na mapi). Na drugoj

TIPKE

RETURN- pojavit će se novi ekran podijeljen na četiri dijela:
- *-prozor gdje se radnja odvija*
- *-cjelokupna mapa terena*
- *-preostali meci, rakete i gorivo*
- *-kratki opisi vaših zadataka (upotrebljavajte strelice za pregled)*

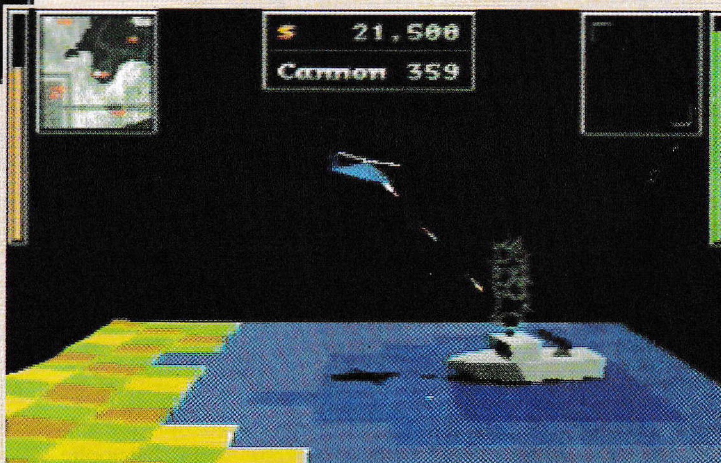
SPACE- promjena oružja
G- slijetanje (gdje pokupiti ljude, gdje ih iskrcati, opskrba)
H- kuka za tenk, zrakoplov ili helikopter
P- pauza
ESC- prekid misije
F 10- samoubojstvo

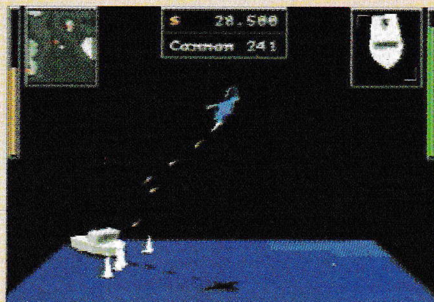
NEKOLIKO KORISNIH SAVJETA

Očistite područja oko baraka u kojima se nalaze ljudi koje trebate spasiti i zatim ih pokupite jer, u protivnom, postoji mogućnost da u žaru borbe umjesto spasitelja postanete ubojica (to vrijedi samo za misije u kojima morate spašavati ljude). Ukoliko ne spasite određeni broj ljudi, nećete moći završiti misiju. U misijama gdje vam se pojavljuju tenkovi, pokupite ih i izbacite u blizini neprijatelja i tako će se oni boriti umjesto vas, a vi ćete zgrtati lovu. U kasnijim misijama ne preporučamo zadržavanje iznad neprijatelja jer će vas lako srušiti. Dovoljan vam je jedan prelet, a ako ga tada ne uništite, okrenite se na sigurnoj udaljenosti i krenite ispočetka. Potrudite se uništiti što više neprijatelja (pa čak i onih koji vam nisu zadani) jer ćete tako zaraditi više novaca.









Da biste pogodili neprijatelja potrebna je preciznost



Za borbu je potrebno oružje, ali i gorivo za vaš helikopter

..."Napravljeno je svega nekoliko igara ovog tipa. One nisu postigle zapažen uspjeh, ali su uvijek bile dobro prihvaćene."...

X-om, iskrcavate spašene ljude koji vam vraćaju energiju i otpuštate dovučeni zrakoplov ili helikopter. Od brodova postoje i fregate, koje vas također mogu opskrbljivati ali ih ne možete vidjeti na mapi.

Možda se ova igra ne može mjeriti s DESERT STRIKEOM ili JUNGLE STRIKEOM, ali ako volite simulacije helikoptera, sigurno će vam se svidjeti. Za uživanje vam je potrebna Amiga 500, a igra dolazi na jednoj disketi.

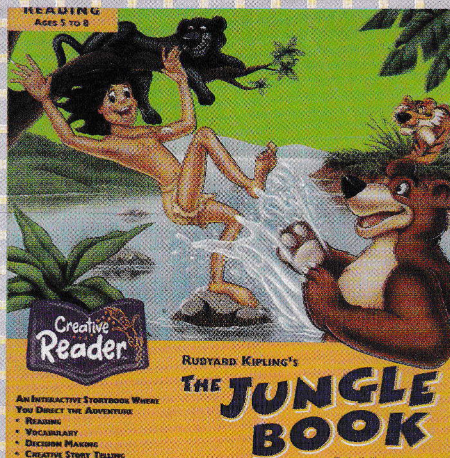
Denis Kovačić

ZEEWOLF
Virgin

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	71%
Grafika	69%
Igrivost	79%
Ideja	48%

UKUPNO 66%
Igrano na:
A500, 1MB, 1 2DD





Učite uz Mowglija

Jedne davne večeri, usred guste prašume, sjedila je kraj vatre sretna obitelj; mama, tata a uz njih, u košari, ležao je njihov sinčić. Odjednom čitavu pomutnju izazove zli tigar. Roditelji hitro sakriše sina i pobjegoše u nadi da će se kasnije vratiti po njega. No, kao i svi ostali dječaci, i njihov je sin bio vrrrrrrlo radoznao te je ispuzao iz košarice. Lutajući džunglom naiđe na vučju jazbinu te se sprijatelji s vucima. Mama-vučica, koju je živahni dječačić podsjećao na žabu, nazove ga Mowgli, što na indijskom znači - ŽABA.

Nova igra tvrtke EA*KIDS namijenjena je mladim(!!!) hackerima od 5 do 8 godina. Igra je rađena kao interaktivni ctrani film a cilj igre je pomoći malom Mowgliju da pronađe majku. Tijekom igre pojavljuje se Zločesti Tigar koji vas pokušava uhvatiti za doručak. Njega morate izbjegavati. Da vam sve ovo ne bude preteško, pomoći će vam Prijatelji-Iz-Crtačke-Kutije. Njihova su imena: Pješčenjakinja Sandy, Raspršena Sally, Kistoglavac Jazz, Gumeni Winston, Grafitni Nikša i Marko Štreberko.



Sandy - pješčani sat, vraća vas jednu ili više scena unatrag kako biste mogli promijeniti tijek događanja. Da biste se vratili na prethodnu scenu, jednostavno kliknite na Sandy.

Sally - raspršuje svoj čarobni spray stvarajući rješenja iz zraka. Kliknite na njen lik i na slici će se pojaviti svijetleći prstenovi. Kliknite opet na jedan od prstenova i ona će sprayom obojati krug u nešto korisno.

Jazz - kist francuskog podrijetla koji, uglavnom, boji sve oko sebe.

Winston - super gumica koja briše sve (vodu, zrak, klorofil i dr.)

Nikša - oštroumna vodootporna olovka koja može nacrtati sve zamislive (i neke nezamislive) korisne predmete.

Marko - sveznajuća knjiga pomoću koje možete u bilo koje vrijeme snimiti poziciju, pogledati kartu džungle, vratiti se u igru i još mnoge zanimljive stvari. Da biste pogledali kartu, kliknite na opciju GOTO. Prijatelji su za vrijeme priče okrenuti prema ekranu. Kada se mali Mowgli nađe u neprilici Prijatelji će se okrenuti prema vama. Oni tada počinju glasno skretati pozornost na sebe i svoje ideje. Ukoliko se netko od Prijatelja ne okrene prema vama, to znači da nemaju nikakvih ideja. Cijela je radnja popraćena glazbom, tekstom i govorom. Minimalna konfiguracija: 33-MHz 386, 3 MB RAM, 256-color VGA, single-speed CD-ROM, 1 MB Hard Disk, miš, DOS 5.0, SoundBlaster.

ZAŠTO DA?
Ako imate malog brata, sina ili unuka mlađe dobi (između 5 i 8 godina), ovo je prava stvar za njih. Uz igru vježbaju znanje engleskog jezika i proširuju rječnik.
IMA LI NE....
Igra je prekratka.

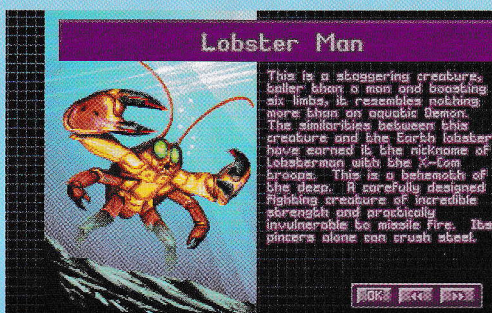
B.I.R.D.



NIJE RIBA SVE ŠTO PLIVA

Negdje pred godinu - dvije, mučili ste se s Alienima koji su dolazili s Marsa i htjeli osvojiti svijet. No, ta je pošast na vrijeme zaustavljena. I upravo kada ste se namjeravali malo odmoriti, "zapaliti" na Havaje i malo uživati u suncu... iz mora se izdigao čudan periskop. "Opet vas trebamo!" - glasila je poruka smrknutog čovjeka u tamnom odijelu koji je izašao iz super-moderne podmornice. Vi ulazite u njenu utrobu i dok vas vode, negdje u duboko plavetnilo oceana, čuje se glas spikera: "Sve veći broj morskih katastrofa koje se događaju u posljednje vrijeme, nema nikakve veze s prirodnim nepogodama kako je to rečeno na TV-u. U pitanju je nešto mnogo, mnogo opasnije." Glas se polako gubio kako se podmornica približava nečemu što je izgledalo poput velike morske pećine. Velika su se vrata otvorila i podmornica je pristala. "Što je sad ovo?"- pitate se, a pripovjedač nastavlja: "Pred vama su ostaci X-COM-a." Posljednja linija obrane od UFO-a. UFO?! Nismo li ih već uništili prije dvadesetak godina?! Na to vam pitanje ni ja ne znam odgovor. Znam jedino da je prijetnja koja dolazi iz dubine oceana vrlo stvarna i da je X-COM jedino što Zemlju može obraniti od nove napasti! Cijeli se svijet uzda u vas!

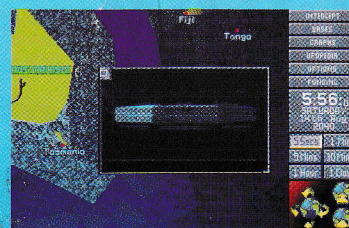
MicroProse nas je već mjeseci ma pripremao na novi nastavak UFO-a, koji bi trebao predstavljati veliki hit na polju strateško-akcijskih igara, idealnu kombinaciju tih dvaju žanrova. VGA grafika u 256 boja i prilično dobra zvučna podrška dala je igri dovoljno kvalitete (uz ne pretjerane hardwerske zahtjeve). Grafika je i ovdje VGA u 256 boja u niskoj rezoluciji (320 x 200) što već polako izlazi iz mode. Zvučna je podrška malo poboljšana a postoji i veća mogućnost instaliranja različitih zvučnih kartica i različitost zvukova. Muzika je nenametljiva i dobro odražava atmosferu, dok su zvučni efekti za posebnu pohvalu. Instalacija igre je jednostavna a ispravljeni su i propusti prethodne verzije (problemi instaliranja zvučnih kartica). Igra dolazi na 4 diskete, koje kad se raspakiraju zauzimaju 14 Mb. CD verzija na hard-disku zauzima manje mjesta (oko 4 Mb) i nudi puno animacija u međusekvencama. Za igranje je dovoljna jedna 386-ica s 4Mb RAM-a što je rijetkost kod igara koje dolaze s proizvodne trake u proljeće '95. Igra je jednaka igri UFO - ENEMY UNKNOWN. Promijenjene su pozadine i tekstovi. Sami možete odabrati težinu igranja koja će odrediti inteligenciju protivnika (hoće li lukavo čekati u zasjedi ili će bezglavo šetati hodnicima).



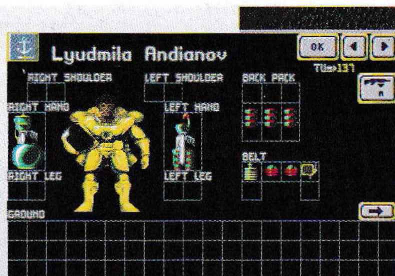


Pred vama se nalazi zemaljska kugla na kojoj određujete poziciju vaše prve baze. Potpuno je svejedno gdje ćete je postaviti. U ovom prvom, strateškom dijelu igre, u ulozi ste koordinatora X-COMa i na raspolaganju su vam svi resursi kojima X-COM raspolaže počevši od novaca do znanstvenika i tehničara. Desetak znanstvenika odmah zaposlite na razvoju nove tehnologije jer će vam ona dobro doći u borbi koja vam predstoji. Unutar prve baze za akciju su već spremne tri podmornice i tim AQUANAUTA. Dvije su podmornice tipa BARRACUDA, vrlo brzi presretači za uništavanje UFO-podmornica. Njih odmah naoružajte DUP torpedima od osiromašenog urana, koji imaju velik domet i relativno veliku razornu moć. Treću podmornicu, TRITON, pošaljite na mjesto na kojem su se Alieni već iskrcali.

Ovdje počinje drugi, akcijsko-strateški, dio igre. U ulozi svakog aquanauta naizmjenice igrate protiv jačeg i opremljenijeg neprijatelja i stoga - oprez! Iskorištavajte što više zaklona kojih na morskom dnu ima i previše i savjet početnicima; dok ne razvijete jače naoružanje, ne ustručavajte se na veli-



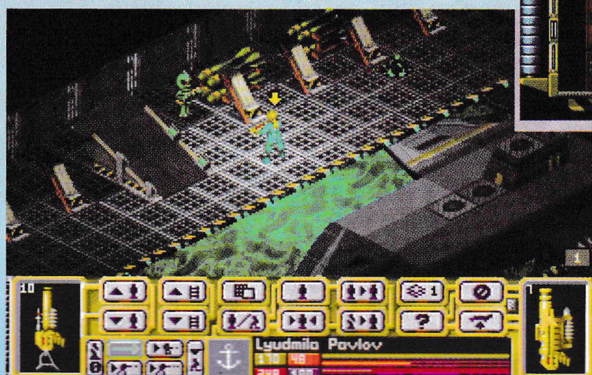
ko koristiti bombe (sva sreća da nitko ne gleda na ekološke posljedice podvodnih detonacija). Korištenje bombi sastoji se od napinjanja (programiranja u koliko će poteza bomba eksplodirati) i samog bacanja. Napinjanje bombe je najčešće na nuli, što znači da će ona eksplodirati u istom potezu kada se i baci. Neka vam snimanje pozicije kod ovih misija postane navika jer se ne isplati pretjerano pouzdati u preciznost aquanauta, pogotovo u početku. Dobra je strana igre što aquanauti, dobivanjem iskustava uvježbaju sve svoje sposobnosti. Sve su precizniji, pokretljiviji i otporniji na pogotke. Razvojem novih tehnologija možete ih opremiti i raznim oklopima, pa i onima koji ih neće ometati u letu (MAGNETIC ION ARMOUR), kao i jačim oružjima. Nova oružja ne moraju uvijek biti destruktivna. Postoje i tzv. THERMAL SHOCK štapovi i bombe kojima samo uspavljujete Aliene kako bi ste ih zarobili žive. Akcija završava neutraliziranjem Aliena ili prekidom misije bijegom u TRITON. Nakon prve, uspješno završene misije, naći ćete mnoštvo nepoznatih stvari koje će se znanstvenicima učiniti vrlo zanimljivim. Razvoj nekog oružja vanzemaljskog podrijetla dat će vam razornu, dotad neviđenu snagu. Zvučni pištolji, puške, topovi i torpeda izgrađeni od potpuno novih materijala predstavljat će nešto čega bi se i Alieni morali pribojavati. Kao i u prethodnom dijelu igre, postoji i drugačija vrsta oružja, nešto slično telepatskoj kontroli nad protivnikom, samo što se ovoga puta naziva MOLECULAR CONTROL. Ona može predstavljati jako oružje u rukama aquanauta koji su razvili svoje M.C. sposobnosti u posebno opremljenim laboratorijima. Istraživanjem ubijenih ili zarobljenih vanazemaljaca doznat ćete mnogo o njihovom dolasku na Zemlju prije nekoliko milijuna godina, o jednom potpuno nepoznatom dijelu naše povijesti (period izumiranja dinosaura) i druge sitnice. Nakon podrobne analize njihovih leševa moći ćete ih dobro





GORE: I žene ubijaju, zar ne?! DESNO: Bliski susret

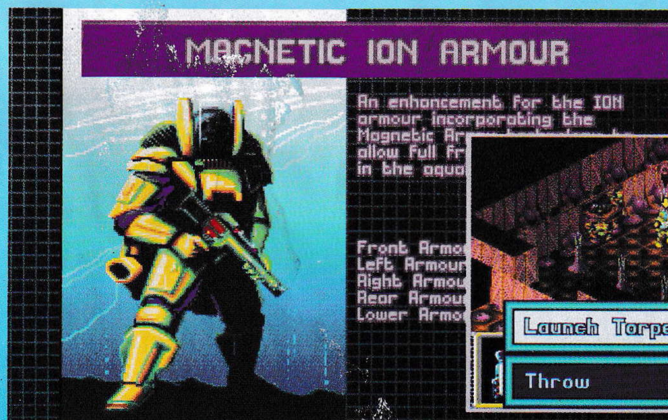
prodati na crnom tržištu, kao i ostale nekorisne stvari kojih ionako imate previše. Kad se domognete novčanih sredstava, počnite razmišljati o proširenju baze novim strukturama, stanovima (LIVING QUARTERS), skladištem (GENERAL STORES) ili npr. labosom (LAB). Što prije zaposlite veći broj znanstvenika jer će vam njihova pomoć na početku puno značiti. Sve što oni istraže tehničari trebaju proizvesti kako bi vaši aquanauti to mogli upotrebljavati. Nakon prvih izviđačkih misija, Alieni će se upustiti u veće pothvate npr. napadanje trgovačkih konvoja, teroriziranje gradova, ili napada na vašu bazu. Ovog posljednjeg ćete se najlakše riješiti jer Alieni uvijek dolaze iz središnjeg dizala i iz podmorničkog hangara. S relativno malim brojem aquanauta na vašem terenu lako ćete se obraniti od invazije stranih sila. Čim otkrijete njihovu bazu, pošaljite aquanaute da je razvale. To mogu biti najteže misije jer su njihove



baze obično vrlo kompleksne i sastoje se od nekoliko nivoa (8) koje trebate pretražiti. Naravno, dovoljno je razoriti njihov komandni centar (najbolje čuvan), ali da biste sakupili više bodova (i stvari), trebate ih sve potamaniti. Različite vrste Aliena (Aquatoid, Gill Man, Lobster Man, Tasooth, Tentaculat...) imaju različite karakteristike, izgled, inteligenciju itd. Jedino im je zajednička mržnja prema ljudima i neka tajanstvena sila koja ih pokreće i koja se krije u plavim dubinama. Razvojem novih i boljih podmornica stići ćete do grada TLETH-a, najvažnijeg uporišta UFO-a, koji je sve donedavno bio nevidljiv za vaše scannere i sonare. Što vas tamo čeka, dokučite sami. MicroProse je svim nostalgičarima pružio priliku da se prisjete UFO-a. Hackeri koji su ga obožavali, zavoljet će i X-COM. Ostalima preporučamo da pogledaju TERROR FROM THE DEEP. Možda im se svidi. Ove dvije igre su toliko slične da se X-COM nikako ne bi mogao nazvati nastavkom UFO-a već dodatnim MISSION DISK-om ili slično. U svakom slučaju, igra je dobra ali - očekivali smo više...



Tomislav Šakić





DOLJE: Napad na riblje uporište

XCOMM: TFD
Microprose

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	83%
Grafika	77%
Igrivost	86%
Ideja	52%

UKUPNO 75%
Igrano na: PC486, 4 MB, 14 MB HDD



CYBERIA

Budućnost je počela

Godina 2027. Zak, progonjeni komjutorski hacker sjedi u zatvoru, očekujući suđenje za "nedjela" koja nije učinio. Otvaraju se vrata ćelije i ulazi William Devlin, čovjek koji stoji na čelu Free World Alliance koja se bori protiv organiziranog kriminala i nudi vam dogovor, čamiti u zatvoru tko zna koliko ili zaraditi slobodu boreći se u specijalnoj misiji nazvanoj Cyberia. Djelić sekunde i odluka je pala, a igra je počela...

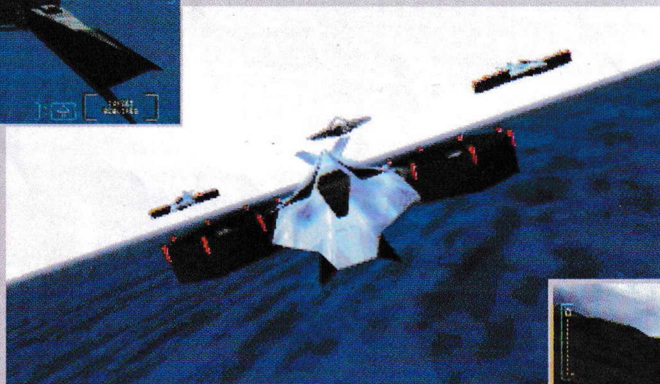
Sve je počelo za kompjutorske pojmove daleke 1993. godine kada se pojavila prva prava igra za CD ROM Rebel Assault puna digitalizirane grafike, zvuka i govora. Skoro dvije godine nije silazila sa prvih mjesta ljestvice igara za CD ROM i bila je za ono vrijeme prava revolucija. Međutim mnogi su joj prigovarali na smanjenoj slobodi upravljanja (vašim brodom upravlja kompjutor dok igrač samo vodi nišan po ekranu i skida Tie Fightere) i poprilično jednostavnosti. No uprkos svemu, danas je Rebel Assault klasika komjutorskih igara. Dečki iz Interplaya (softverska kuća poznata po Out of this worldu, Blackthornu, Descentu) uzimaju sličan recept, malo ga dorađuju, moderniziraju i rezultat je pred vama. Cyberia je visoko-tehnološka arkadno- avanturistička igra prepuna scena od koji vam zastaje dah.



Vi igrate Zaka, koji neodoljivo podsjeća na već pomalo zaboravljenog James Bonda; neodoljivi šarm, spremnost na humor u svakom trenutku, gomila najmodernijih igračkica i naravno atletski razvijeno tijelo. Igra počinje uvodom koji za čudo izgleda lošije nego sama igra kasnije i nastavlja se prvim avanturističkim dijelom. Sa svojim gliserom dolazite na platformu usred oceana, gdje vas očekuje Rig popularno zvani Santos i najmoderniji lovac TF-22 sa automatskom navigacijom, kojim se morate probiti preko Skandinavskog poluotoka duboko u Rusko područje u Sibir. No da biste uopće pletjeli morate prije toga preživjeti jedan zračni napad, skrivenu tempiranu bombu na vašem TF-22, samog Santosa, ali i čari njegove prelijepe suradnice Gie. To se sve događa u Alone in the dark stilu. Npr. Zaka pokrenete strelicom prema gore i on hoda ili trči ovisno o situaciji do točke gdje vi opet preuzimate kontrolu. Ako dalje postoji put samo naprijed i lijevo, moći ćete ga pokrenuti naprijed ili lijevo do nove točke, gdje možda možete pucati, zakloniti se, sjesti za računalo ili čak poljubiti poneku pripadnicu lijepšeg spola. Čitava stvar je poprilično pojednostavljenja, ali u samoj igri djeluje bez zamjerki. Arkadni dio Cyberie je priča za sebe. Gledajući sa grafičke strane sve je perfektno nacrtano, animacija je glatka i tu nema nikakve zamjerke.



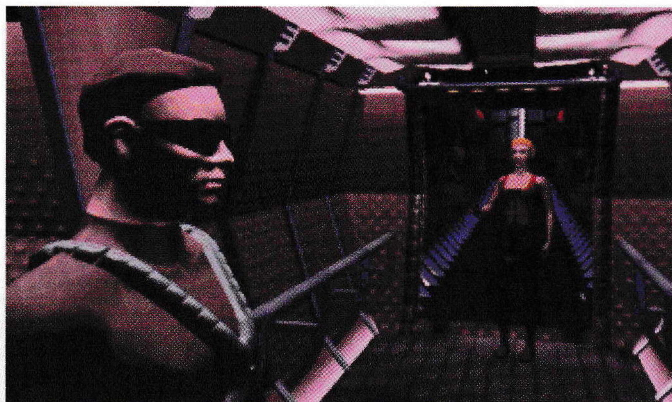
Trenutak prije smrti



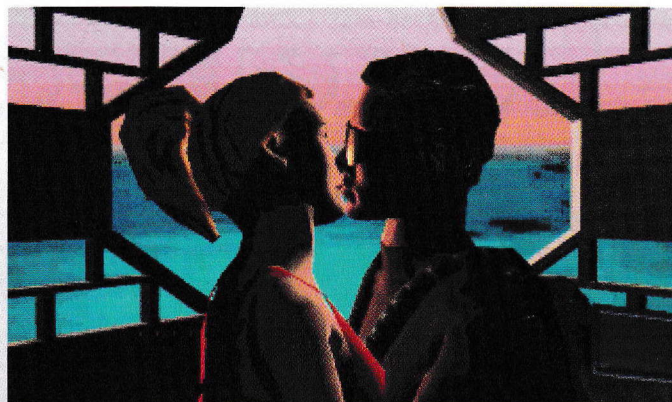
LIJEVO: Osobitost druge misije je teška artiljerija, koja će vam zadati mnogo problema
SREDINA: Zađite neprijatelju iza leđa i uništite ga
DOLJE: Polagano se približavamo CYBERIA kompleksu



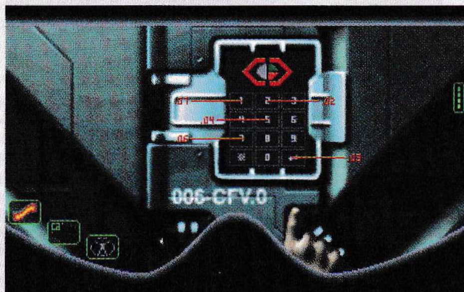
Međutim javlja se problem kod upravljanja, a to je da ga nema, naime avion se kreće po već unaprijed izračunatim dionicama i tu će lju-



Ovako je sve počelo...



... a ovako završilo



Pomoću infracrvenog skenera otkrivate ispravnu šifru

bitelji simulacija biti duboko razočarani. U igračevoj kontroli je samo križić ,zgodno nazvan nišan kojeg on vodi i pokušava pogoditi što više neprijatelja. Povremeno u letu nakon lijepog pogotka ubacuje se animirana sekvenca eksplozije istog ili možda krupni plan vašeg aviona u prolazu iznad ratnog broda koji upravo ispaljuje jedan plotun na vas. Nakon sedam takvih arkadnih misija od kojih su neke "čupaj kosu teške" dolazite u kompleks Cyberia, gdje morate poubijati najmanje tucet bad tipova, probiti par šifri, ukloniti poneki virus, potražiti skrivene prolaze da bi na kraju uspjeli naći super razorno tajno oružje koje su vidi slučajnosti nazvali opet Cyberia. Poslije jos dvije letačke misije mogli bi reći da ste se približili kraju koji je stvarno divno napravljen i vrijedi odigrati čitavu igru da bi ga se vidjelo. Od zgodnih stvarčica koje Zak posjeduje najzanimljivije su posebne naočale koje otkrivaju i najmanje toplinsko ili magnetsko zračenje ,kao i prisutnost bio-oblika. To se pokazalo najkorisnijim kod otvaranja različitih vrata kojih vjerujte imà u izobilju.

Vrlo je zanimljivo urađeno snimanje pozicija, naime nigdje nema save opcije već se radi o automatskom snimanju. Pozicije se bilježe dovoljno često i skoro nikad se ne morate vraćati više od par ekrana unatrag. Iznimka je jedino, ako se nešto zabrljali tj. zaboravili napraviti, onda možete hodati naokolo 20 ekrana, ali zadnja pozicija će biti snimljena malo prije mjesta gdje ste npr. krivo skrenuli ili zaboravili upucati nekog važnog frajera. To je vrlo zgodno jer u svakom trenutku znate da li ste nešto propustili i nema napredovanja kroz igru dok ne napravite sve što je potrebno.

Muzika i zvučni efekti su napravljeni besprijekorno. Radila ih je Thomas Dolbyjeva tvrtka Headspace i stvarno su savršeni. Svaki Zakov pokret popraćen je odgovarajućim zvukom, npr. teškim disanjem kod guranja ogromnih kutija, zvukom gađenja kada dođe u spavaonicu punu prljavih čarapa i donjeg rublja ili pripadajućim zvukom pri poljupcu s Giom.



U ovom trenutku Zak mora skinuti, omiljeno mu naoružanje

I što na kraju reći, Cyberia je dugo očekivana i sada kada se pojavila ispunila je sva naša nadanja. Sretnim vlasnicima CD ROM uređaja savjetujemo da je nabave i neće požaliti ni u jednom trenutku.

Hrvoje Kablar

Zahvaljujemo poduzeću "AGIMA" na ustupljenom CD-u.
Tel. (040) 833-113



GORE: Rasturite neprijatelja kako biste mogli napuniti gorivom svoj TF-22



DESNO: TF-22 u prvom licu

CYBERIA
Interplay

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

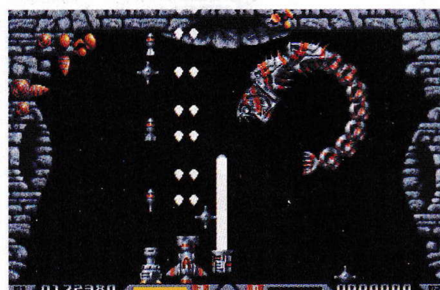
Zvuk	89%
Grafika	93%
Igrivost	83%
Ideja	82%

UKUPNO 87%
Igrano na: PC486DX66, 8MB, CD ROM

Legende



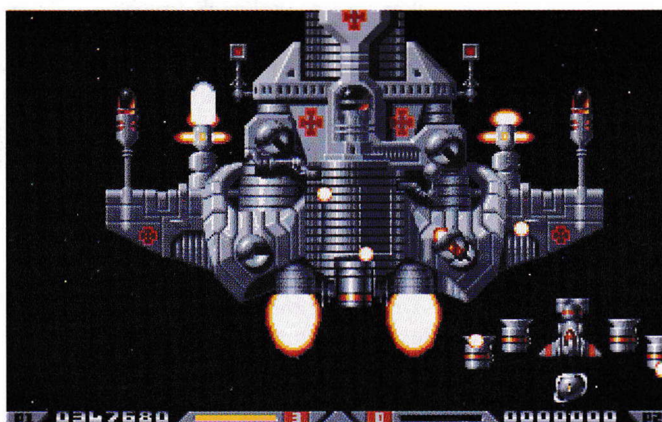




PUCAČINA SVIH VREMENA

Bilo je to doba vladavine hercules sa. Ne onog grčkog snagatora, nego monitora. Rijetko je koji PC imao hard disk a igre su se igrale s disketa. Diskete su bile od 1.22 Mb pa većih igara nije bilo. Zatim su došle nove snage koje su se zvale CGA, EGA ili VGA i naš je hercules polako gubio snagu. Danas mirno spava u našim ormarima, skuplja prašinu i prisjeća se dana kada se pregrijavao radeći bez prestanka jer se na njemu vrtila jedna igra. Bio je to XENON 2. Njegovih 600-tinjak Kb, zauzimalo je nešto više od pola 5.25" diskete i zato je bio krajnje "igriv". Svi smo ga s oduševljenjem igrali ne vjerujući da postoji nešto bolje. Nismo ni znali koliko smo u krivu dok nismo dobili VGA monitore. Tada nam je postalo jasno. Postoji nešto bolje, a to je XENON 2 u boji. Otkud sada sve ove silne boje? Kako sve odlično izgleda! Kakva odlična grafika! Svi su bili oduševljeni. Nakon onih dosadnih i nemaštovitih SPACE INVADERS-a, napokon nešto bogato i dobro. XENON 2 proizvod je programerske kuće THE BITMAP BROTHERS koja je poznatija po svojim novijim proizvodima poput THE CHAOS ENGINE ili MAGIC POCKET. Muzika koju čujete preko vašeg PC zvučnika djelo je BOMB THE BASS-a. Kao i kod svake svemirske pucačine, cilj je preživjeti što duže i dospjeti što dalje. Međutim ono što nam novo XENON 2 donosi je mogućnost nadograđivanja broda oružjem kojeg kupujete kod odvratne spodobe, koja je neka vrsta svemirskog trgovca. Kod njega se sve može kupiti i prodati. Novac koji vam je za to potreban prikupljate uništavajući neprijatelje. Nakon njihovog uništenja, na ekranu će se pojaviti balončić (novac) kojeg trebate brzo pokupiti jer nakon nekog vremena nestane a vi ostajete praznih džepova. Što je balončić veći, više je i novaca a ukoliko ga imate dovoljno, na raspolaganju vam stoji velik izbor oružja (lasera, bacača plamena, navodećih projektila, bombi). Osim novcem, ograničeni ste i slobodnim prostorom na brodu pa smo mogli ponijeti "svega" četiri lasera, dvostruki top i elektrokuglu. O razornosti takve opreme nije potrebno puno govoriti. Nadograđivanjem broda u igri je sve više akcije i novca, pa je i sama igra puno zabavnija. U igri imate 9 nivoa na kraju kojih vas čeka neka posebno velika i opasna spodoba koju je teško proći (kao i cijeli prethodni nivo). Spodobe idu ovim redoslijedom: sipa, zmije, pauk, škorpion, zmija, pas, kameleon, tenk i na kraju, ogromni svemirski brod. Napadat će vas cijela vojska različitih neprijatelja koji se međusobno vrlo razlikuju, svi su zanimljivi i vrlo detaljno nacrtani. Neki se kreću pravilno, pa ih je lako uništavati ili izbjegavati dok drugi napadaju iznenada i ako promaše, vraćaju se ponovo. Tolika raznolikost neprijatelja i nivoa, i u idejnom i u grafičkom pogledu, jedna je od najvećih odlika ove igre. Nivoi su prilično teški, tako da je malo vjerojatno da će se netko "samo prošetati" kroz ovu igru. Naprotiv, malo je onih koji su je uspjeli završiti. Ako to i doživite o tome će vas obavijestiti trgovac s početka priče. O grafici ne treba puno govoriti, nego igrati ovu igru. Mogli bismo reći da je XENON2 jedna od rijetkih igara koje rade i na herculesu i na VGA monitoru, što je za vlasnike herculesa prava vijest. Iako nije u SVGA grafici igra ipak izgleda fantastično. Zvuk je vrlo dobar i nije naporan za vaše slušne organe tako da vas silne eksplozije i pucnjava neće oglušiti. Ukratko, XENON 2 je nezaobilazna literatura, osnovna lektira za svakog pravog HACKERA. XENON 2 bio i ostao najbolja svemirska pucačina u dvije dimenzije, iako su se kasnije pojavile slične igre kao što su GALACTIX ili RAPTOR. Ne vjerujete? Provjerite sami.

K.M.







JAMES POND II
CODENAME ROBOCOD

Nakon kojota na ledu u prošlom broju, vijeran bi čitatelj mogao očekivati da će pingvini iz ovog broja biti na vrućem limenom krovu. No, zahvaljujući sretnom položaju planeta, stvari su došle na svoje mjesto. Kojoti su se vjerojatno vratili kući, a pingvini su na domaćem terenu - ledu. Došli pingvini i otjerali kojote. Tako to u životu biva. No da se pingvini ne bi previše veselili, život im je zagorčao ludi doktor MAYBE, koji ih je sve zarobio i zamrznuo. Nije nam poznata temperatura smrzavanja pingvina, ali nam je poznato da ih samo JAMES POND, pingvin - tajni detektiv sa još tajnijim imenom ROBOCOP može spasiti, odnosno odmrznuti. On mora proći kroz bezbroj soba, hodnika i nivoa maybeovog dvorca kako bi ih oslobodio jednog po jednog pingvina i prepustio sniježnim radostima. Njemu, kao skromnom pingvinu, nagrada neće biti važna. Izdavačka kuća MILLENNIUM napravila je ovu igru prvo za Amigu, da bi se kasnije pojavile verzije za PC i SEGU. Već će vam na prvi pogled biti jasno da se radi o pravoj Amiga arkadi, kakve su na PC-u rijetke. Tisuće kričavih boja, prvi su sigurni pokazatelj da je "pradomovina" ove igre Amiga. No, nijedan vlasnik PC-a koji voli arkade, sigurno nema ništa protiv toga. U ovoj su vam igri svi, osim pingvina, neprijatelji i dotaknete li nekog od njih, pada vam energija koja vam je prikazana u obliku žvaka koje Robocop drži u ruci. Drugom rukom on pokazuje koliko vam je još preostalo života. Sistem za ubijanje neprijatelja u obliku ptica, zmija ili crva je taj da skočite i dok padate na njih držite tipku za dole. To će pojačati snagu vašeg pada i većina neprijatelja je odmah mrtva. Nakon nekoliko nivoa, doći ćete do velikog medvjeda kod kojeg ćete se, da biste ga uništili, dobro naskakati po njegovoj glavi. Vlak ili autobus možete uništiti tako da tri puta skočite na njih. Kao vlak, i autobus vas može pregaziti, ali osim toga, on će vas još i gađati djecom koja njime putuju u školu. Zato se pazite letećih prvašića. U igri se sve vrti oko igračaka i slatkiša, tako da njih uglavnom skupljate. Osim što ih skupljate, oni čine i veći dio scenografije igre tako da ćete često preskakivati rekete, torte, lopte i palice za golf. Posebnu pozornost obratite na dvije stvari. Zvijezde i boce s mrtvačkom glavom u kojima je otrov. Zvijezde vam daju, a boce s otrovom oduzimaju energiju. ROBOCOP nema nikakvog oružja, osim skoka kojime uništava sve na što skoči, tako da se u većini situacija mora snalaziti s onime što ima a to su super rastezljive noge koje ga mogu podignuti koliko god je to potrebno. Stoga on može pokupiti neke predmete koje se nalaze visoko ili se može uhvatiti za strop i tako se popeti tamo gdje inače ne bi mogao. Jedina mana koju ova igra ima je ta da se ROBOCOP sporo kreće po stropu. Iako se nećete puno kretati po stropu, nego samo do mjesta gdje želite pasti i nastaviti igru, to može biti zamorno. Dobra taktika za uništavanje neprijatelja je ta da se uhvatite za strop i čekate da neprijatelj prođe ispred vas. Tada se pustite i skočite mu na glavu. Podlo i učinkovito. JAMES POND 2 je, iako je već izašao i novi, treći nastavak, odlična arkadna igra sa vrlo lijepom grafikom u puno živih boja i vrlo simpatičnim likovima.

K.M.







WINGS OF GLORY™

Budim se u 6 sati ujutro. Zapovjednik naređuje još jednu od brojnih jutarnjih patrola. Moja gunđanja vidljivo ljute zapovjednika. Ulazim u SPAD XIII. Moj vjerni mehaničar pokreće propeler i buka motora me budi iz polusna. Polijećem iz zračne luke prema vedrom nebu i krećem prema sjeveru gdje je opažena grupa njemačkih zrakoplova. Nakon pola sata leta, dolazim do mjesta gdje su posljednji put viđeni, ali nema nikoga. Zar opet! Ovo je već treći put da na patroli nema Nijemaca. Dok razmišljam, nekoliko hitaca proleti pored moje glave. Okrećem glavu i ugledam tri zrakoplova FOKKER DVII. Jedan mi je na repu i ne štedi municiju. Nekoliko rafala me dobro izrešetalo po trupu. Strmoglavim se prema zemlji, nastojeći dobiti ubrzanje, iznenada napravim veliki luping i nađem se odmah iza Nijemca koji me je lovio. Držim prste na okidaču Vickersa, mojih vjernih mitraljeza koji su me toliko puta spasili. Nekoliko rafala pogađa neprijatelja koji se u plamenu sruši na zemlju. Charles je vješto izbjegao napad s leđa i nakon pet, šest kruženja i dugog prepucavanja, FOKKER-ov motor počinje gorjeti i pilot urlajući iskače iz zrakoplova. Treći FOKKER je pokušao pobjeći ali smo ga nas četvorica zajedničkim radom vrlo brzo srušili. Vratili smo se u zračnu luku gdje nam je zapovjednik čestitao na uspješnom obavljenom zadatku.

Nedugo nakon izdavanja Dawn Patrola, stigla je još jedna simulacija zrakoplova prvoga svjetskoga rata. Vi, kao Amerikanac iz Chicaga, ne možete više slušati o ratnim strahotama. Odlučili ste otići u Europu i tamo pomoći Francuzima koji su jednom davno pomogli Americi da stekne svoju samostalnost. Kada učitate igru preporučujemo vam da prvo pogleadate zrakoplove i objekte koje ćete sretati u igri. Prije početka igre uđite u meni u kojem se stvaraju misije. Tu možete usavršiti svoju vještinu bacanja bombi, borbe u zraku idr. Igru počinjete 25. siječnja 1917. u zračnoj luci pored gradića St.Marie Cappel. Oni koji su igrali Wing Commander primjetit će da je stil igre ostao isti. Mišem odabirete lik s kojim želite razgovarati ali nažalost, igra vam neće ponuditi mogućnost odabira pitanja i odgovora. Razgovarajte sa svima jer ćete tako biti upućeniji u sva događanja. Sa zapovjednikom morate razgovarati da biste saznali koja je vaša sljedeća misija. Nema puno likova s kojima ćete moći razgovarati i to je jedna od velikih mana. Možete se kretati iz prostorije u prostoriju (ima ih svega četiri). Kasnije, kada budete prebačeni u američku eskadrilu, moći ćete se kretati unutar tri ekrana. Kada vam zapovjednik zada zadatak, otiđite u hangar i tamo izaberite zrakoplov kojim ćete letjeti. U početku imate na raspolaganju samo jedan zrakoplov (SOPWITH PUP). Nakon desetak misija, dobit ćete priliku upravljati SE5a, a kasnije i drugim tipovima zrakolova.

Kada u hangaru izaberete zrakoplov, slijedi početak misije. Pogledom na mapu (N) možete vidjeti tko će s vama letjeti i gdje vam je sljedeće odredište. Kao i u Wing Commanderu i ovdje imate autopilota koji vas može odvesti do odredišta (ukoliko nema neprijatelja). Pomoću njega možete i









SOPWITH PUP

Najslabiji i najsporiji (95 mph) zrakoplov. Ima samo jedan mitraljez. Slabo je pokretljiv u borbi i sporo se penje. Jedina mu je prednost što najdulje ostaje u zraku (tri sata).



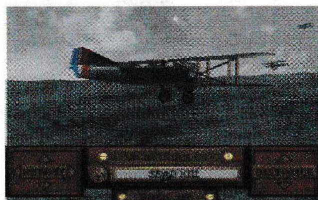
SE5a

Najbrži zrakoplov nakon SPAD-a. Maksimalna brzina mu je 130mph. Ima dva mitraljeza (jedan sprijeda a jedan na gornjem krilu zrakoplova). Nažalost, ne možete ih koristiti istovremeno. Postiže veliku brzinu pri obrušavanju a u zraku može ostati dva i pol sata.



SOPWITH CAMEL

Prvi zrakoplov kojim ćete upravljati. Posjeduje dva mitraljeza kojima možete pucati istovremeno. Brzina mu nije nešto naročita (110mph) ali je zato vrlo okretan u borbi (ukoliko njime dobro upravljate). Pogodan je za misije u kojima morate uništavati konvoje, vlakove idr. U zraku može ostati dva i pol sata.



SPAD SXIII

Najbrži zrakoplov (135mph). Vrlo se glatko i brzo penje, a od svih zrakoplova koji vam stoje na raspolaganju, doseže najveću visinu. Kada se obrušavate nema opasnosti da vam se razlome krila. Može primiti više štete od ostalih zrakoplovi. Posjeduje dva mitraljeza a nedostatak mu je što iznenada može početi padati zbog tankih krila. U zraku može ostati dva sata.

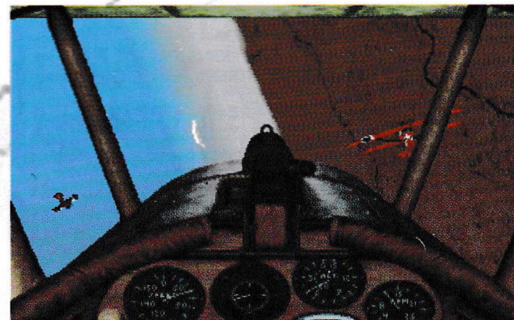


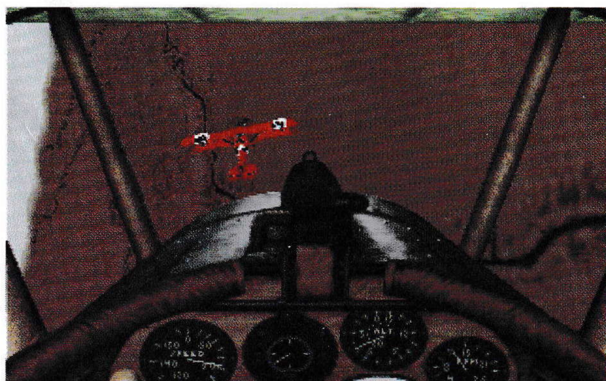
FOKKER DR.1

Poznati trokilac Manfreda von Richtofena (Crvenog Baruna). Možete ga voziti samo u posljednje dvije misije (jer ga vaš mehaničar neće ranije osposobiti za let). Ne postiže velike brzine (103mph) ali mu krila daju veliku sposobnost manevriranja i ubrzano penjanje. Ima dva mitraljeza. U zraku se može održati svega 90 min.

automatski poletjeti. U meniju s opcijama (ALT+O) možete namjestiti razne parametre (detaljnost, jačina neprijatelja, sjene, odsjaj sunca, neograničeno streljivo, lomljenje krila pri strmom obrušavanju, sudaranje sa zrakoplovima idr.). Kada sretnete neprijatelja jasno je da slijedi borba. Najčešće je cilj doći neprijatelju iza leđa i zapucati po njemu. Borba "prsa o prsa" je vrlo rizična jer tada i protivnik može podjednako dobro zapucati po vama. Efekti razaranja nisu bolji nego u Dawn Patrolu dok misija ima pregršt. Od jednostavnih jutarnjih patrola (gdje obarate sve na što naiđete), preko obrane uzletišta, savezničkih balona, napadanja njemačkih zeppelina, bazona, tvornica, vlakova, konvoja do osobnih (hvatanje njemačkog pilota koji je ubio vašeg prijatelja). Zanimljivo je da misije ne moraju uvijek biti uspješne (ne, to ne znači da morate poginuti), čak ih ne morate ni ponavljati (iako vam to savjetujemo jer vaš nadređni neće biti presretan ako svaku misiju zabrljate). Kada sletite, slijedi razgovor s prijateljima i iznošenje izvještaja. U međuvremenu vas i novine izvještavaju o zbivanjima. Kako dani prolaze vi postižete sve više pobjeda što možete vidjeti na oglasnoj ploči a vrlo je lako moguće da ćete svojim uspjesima zaraditi i koje odlikovanje. Zrakoplovi su vrlo lijepo napravljeni (kao i objekti na zemlji, okoliš i dr.) dok je najljepši zvuk u igri, zvuk pogođenog protivničkog zrakplova.

Ivan Rubelj





WINGS OF GLORY
Origin

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

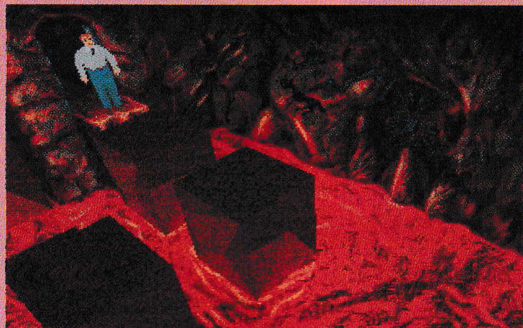
Zvuk	59%
Grafika	70%
Igrivost	62%
Ideja	51%

UKUPNO 60%

Igrano na: PC486DX66, 8MB, CD ROM

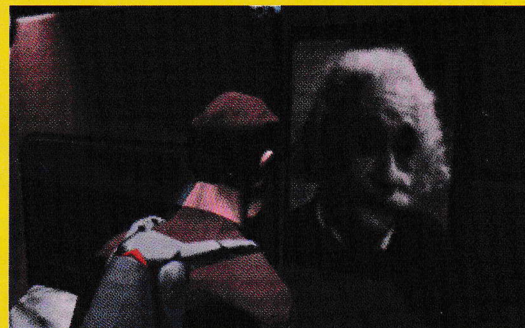
TOP LISTA

PC



1. (2) HERETIC
2. (8) BLACK THORNE
3. (-) XCOMM:TFD
4. (1) ALADDIN
5. (-) DESCENT
6. (-) MORTAL COMBAT 2
7. (3) PANZER GENERAL
8. (-) ALONE IN THE DARK 3
9. (4) ACES OF THE DEEP
10. (-) RISE OF THE TRIAD

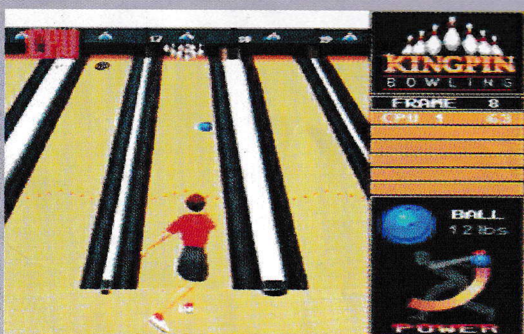
PC CD ROM



1. (2) WING COMMANDER 3
2. (9) CYBERIA
3. (-) MORTAL COMBAT 2
4. (3) DARK FORCES
5. (8) WINGS OF GLORY
6. (4) KINGS QUEST 7
7. (1) U.S. NAVY FIGHTER
8. (5) CYCLEMANIA
9. (6) LITTLE BIG ADVENTURE
10. (7) OUTPOST

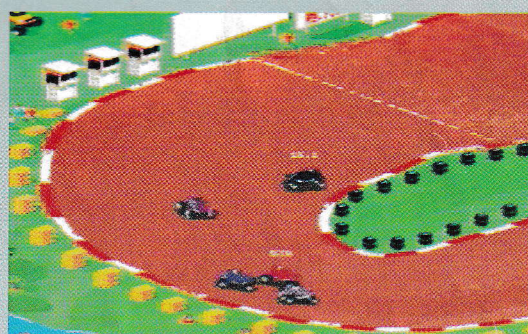
TOP 50 - NAGRAĐENI U OVOM BROJU:
TOMISLAV ŠTIMAC, NAŠICE I DORA FRATRIĆ, SLAVONSKI BROD

AMIGA 500



1. (2) MORTAL COMBAT 2
2. (1) SENSIBLE WORLD OF S.
3. (3) ALL TERRIAN RACING
4. (4) ZEEWOLF
5. (7) DAWN PATROL
6. (5) RUFF'N'TUMBLE
7. (-) UFO: ENEMY UNK.
8. (9) OVERLORD
9. (6) X - IT
10. (-) KINGPIN

AMIGA 1200



1. (1) PINBALL ILLUSIONS
2. (2) A.N.W. OF LEMMINGS
3. (7) BLOODNET
4. (3) ROADKILL
5. (-) SKIDMARKS 2
6. (5) ALIEN BREED T.A.
7. (4) SKELETON KREW
8. (9) PGA EUROPEAN TOUR
9. (8) THE LION KING
10. (6) ALADDIN

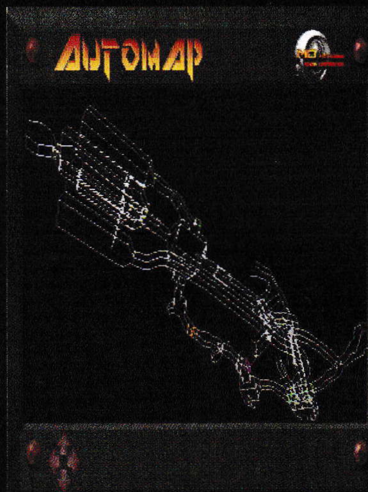


DESCENT™

Igra koja je pokopala Doom!!!

Prije otprilike 2 godine pojavila se nova moda pravljenja igara koju su svi igrači, mladi i stari, objeručke prihvatili. To je tridimenzionalna akcijska igra koja doslovno podiže adrenalin u krvi, uvodi vas u radnju i gotovo izravno povezuje s događajima na ekranu. Širom svijeta prihvaćen je masmedijalni naziv Doom Groznica.

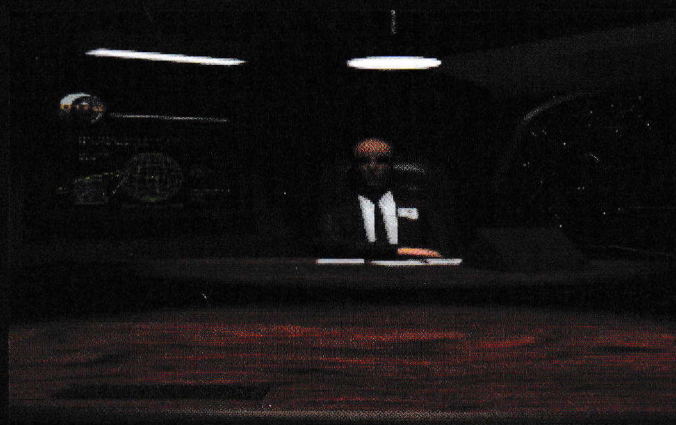
Ako upitate bilo kojeg igrača, koji je, barem jednom, igrao Doom, da li je to tridimenzionalna igra, on će vas začuđeno pogledati i reći:"Ti si lud! Naravno da je Doom 3D igra!!!". Budite uvjereni, nakon što odigrate DESCENT nećete više tako misliti. Kamo su nestale visine i dubine prostora?! Simulatori letenja su tridimenzionalni, ali manjkavi, izgube se u beskonačnosti neba, a pri tom nedostaju referentne točke, koje su čovjeku potrebne da bi odlučio krenuti malo lijevo, naprijed, udesno, unazad ili možda samo malo više ulijevo. Ipak, na kraju je netko došao na zamisao da se postavi naglavačke u tijeku igre i time dobije apsolutno novu dimenziju. Tako iz dubokog bunara, kratkim pokretom joysticka, nastaje dugački tunel. DESCENT nam to omogućava. Međutim, tu nastaju problemi. Nakon tog manevra letimo prema naprijed, ali u zbilji igre letimo prema dolje. Tijekom igre ovo će se ponoviti bezbroj puta, pa će vam se nametnuti pitanje, što je gore, a što dolje. Ponekad se 3D prostor DESCENTA osvjetljava svjetiljkama, koje se nalaze na stropu i to će vam olakšati manevriranje u prostoru.



Jedino je malo teže prevariti ljudski mozak čija je orijentacija kroz život prilagođavana drugim uvjetima, no, u tome je i draž ove fantastične igre. Postavlja se pitanje, kako izgleda mapa pravog 3D prostora, koja se pojavljuje, pogodili ste, pritiskom na tipku TAB? Jasno je da se 2-dimenzionalnom mapom, poznatom iz DOOM-a, ništa neće postići. Rješenje je vektorski nacrtana mapa u 3 dimenzije.Pojedini kutevi, prolazi i ravnine, gube se takvom kartom ako je statična, tako da se problemu doskočilo mogućnošću okretanja, rotiranja i zumiranja u svim smjerovima. Takvim načinom se dobila maksimalna preglednost u bilo kojem trenutku.

U svim ekstremno akcijski opterećenim igrama, osjeća se manjak umjetničkog duha u stvaranju priče, ali to se, naravno, rado oprašta. Descent se može svrstati u ekstremno akcijsku igru, a priča se u njoj može, u najmanju ruku, nazvati zanimljivom.

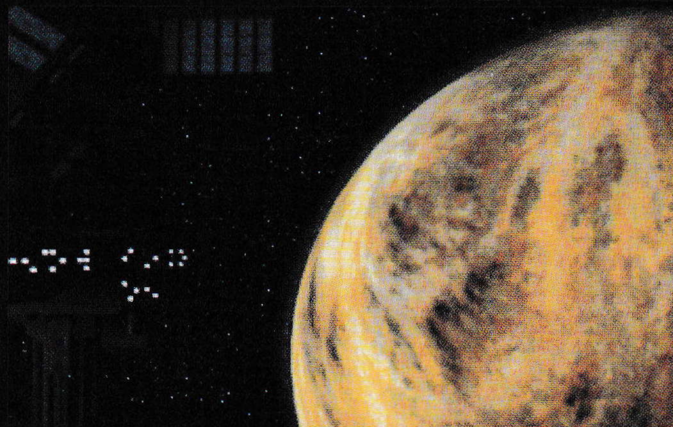
U 2132. godini izvori sirovina na Zemlji potpuno su iscrpljeni. Čovječanstvo počinje zbog toga iskorištavati ostale planete našeg Sunčevog sustava. U ovim, nazovimo



Mr. BOSS vam dodjeljuje zadatak

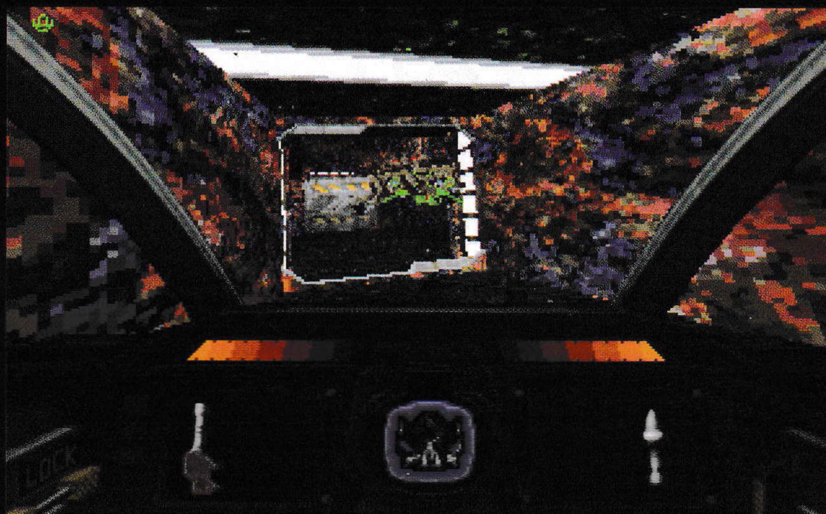


U žaru bitke, pogađate ekran ...


Zbrišite podivljale robote sa ove planete


U nekim trenucima teško je preživjeti

ih kolonijama, rade uglavnom roboti. Događa se ono što se moralo dogoditi. Ove plehnate limenke totalno polude i skrenu, te kolo-niste pretvaraju u zatvorenike, odbijajući biti njihovi robovi. Oni počinju sami proizvoditi nove vrste robota, predviđenih za borbu. Vi ste taj sretnik koji je od strane kompanije poslan u te rudnike da svojim malim, okretnim brodom uništi njih i, naravno, što više robota i to za-mislite, za punu trostruku plaću. Prije nego uništite po jedan glavni reaktor, u svakom rudniku morate pronaći i osloboditi sve zatvorenike. Tada počinje odbrojavanje i u roku 50-tak sekundi morate naći izlaz iz rudnika (mali savjet; prije nego uništite reaktor, svakako nađite vrata izlaza, jer poslije nemate vremena lutati uokolo). Kada to uspijete, na kratko odahnite, jer vas čeka novi zadatak, novi rudnik. Ne bojte se brzog završetka igre, jer mi-sija ima dovoljno za par mjeseci igranja. Tijekom igre moguće je pokupiti razna artilje-rijska pojačanja za vaš brod. Na početku ste opremljeni samo laserom, dok kasnije pronalazite; vulcan cannon, spreadfire cannon, plasma fusion cannon te concussion i homing missiles. S vremena na vrijeme naići ćete i na proximity bombs (njih ispuštate iza svog broda tipkom B a eksplodiraju tek kada netko pokuša proći blizu njih), smart missile(rasprši komadiće plasme i uništava sve u blizini) i mega missile (POZOR- udaljite se od mete kada ispucate ovaj projektil). U svakom se rudniku, po dobrom starom običaju nalaze crvena, plava i žuta vrata koja nije moguće otvoriti bez ključeva u istoj boji, kao i određeni broj sakrivenih tajnih vrata, te predmeta koji vam obnavljaju energiju i oklop. Glavni izlaz otvara se automatski, poslije uništenja reaktora. Da Descent nije obična igra, dokazuje i par funkcija koje smo do sada mogli vidjeti pojedinačno u više igara, ali nikada u jednoj. Npr. tipkom Print Screen program vam "skida" slike u direkotorij u kojem se igra nalazi, ili sa F5 počinje snimanje demoa, kojeg pokrećete na glavnom meniju. Tako ćete uvijek moći snimiti na disketu file s demom (ima nastavak .dem) i dati ga prijatelju, dokazavši mu tako da ste prošli npr. 28 nivo. Naravno DESCENT je moguće igrati i u mreži, preko nul-kabela i modema, bez čega danas više nema uspješne igre.




Prije početka igre upoznjte neprijatelje

Većina dosadašnjih igara može se igrati koristeći miš, joystick ili pritiskanjem 5 do 8 tipaka. Ali ne i Descent. Igrajući ga preko tipkovnice, vrlo ćete brzo shvatiti da vam nije dovoljno niti deset prstiju, niti dvije ruke. Najbolje je igrati kombinacijom tipki i joysticka. Tipkama A i Z ubrzavate, sa Q i E kližete lijevo ili desno, dok joystickom rotirate brod u svim smjerovima (nešto slično "Magic Carpetu"). Sve to zajedno izgleda komplicirano, ali isplati se potruditi pola sata i kasnije puno duže uživati. Što se hardvera tiče, DESCENT mogu igrati svi koji posjeduju 386DX/33 konfiguracijama i 4 MB Rama, ali moraju se odreći nekih tekstura i detalja dok proizvođač čvrsto preporuča 486DX2/66 s 8 MB Rama. Cijela igra, sa svim misijama, dolazi na 5 disketa, dok možete naići i na shareware verziju koja dolazi na 2 diskete.

Hrvoje Kablar

DESCENT
Interplay

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	92%
Grafika	87%
Igrivost	93%
Ideja	86%

UKUPNO 89%
Igrano na:
PC486DX66, 8MB, 5 2HD

Sensible WORLD OF SOCCER

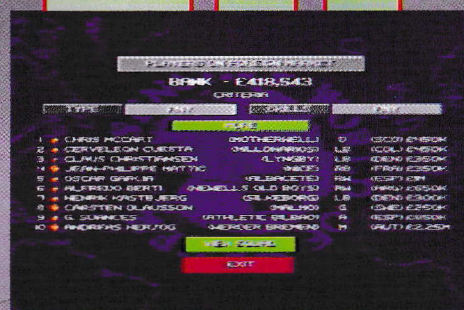
Od blata do neba

Sensible Software je tvrtka koja je napravila BUM s Cannon Fodder-om i Sensible Soccer-om. Slijedeći njihov potez bio je izdavanje nastavka. No, jesu li nastavci bolji od prethodnica, provjerite sami.

Duge besane noći, zakrvavljene oči, potrgani joystici (ponekad i čitave Amige), ukućani na rubu živčanog sloma. Sve su to bile posljedice. A uzrok? Sve je započelo kada ste donijeli u kuću dvije diskete na kojima je pisalo "SENSIBLE SOCCER". Izgledale su tako bezazleno, ali je zato njihov sadržaj spremno čekao svoju slijedeću žrtvu. Vas! Ništa ne sluteći, ubacili ste prvu disketu, zatim drugu i započeli s igrom. I tada je sve počelo. Morali ste dati taj pobjednički gol, morali ste pobijediti pod svaku cijenu, jer pobjeda donosi sve, poraz - ništa. Samo se pobjednici pamte, samo se njih sjećaju.Tako je bilo tada. Sve je ovo bilo dio manije zvane SENSIBLE SOCCER, nogomet koji je zaludio kompjuterski svijet. Bio je tako igriv da vas je jednostavno tjerao da ga još jedamput, još jedamput, još jedamput odigrate. Mnogi su mislili da se ne može napraviti ništa bolje, da je to vrhunac. A sada se pojavio nastavak. Da li će ponoviti uspjeh prvog dijela, pokazat će vrijeme. Ipak, bacimo pogled na neke novosti u nastavku. Na početku igre susrest ćete se s deset osnovnih opcija:

EDIT TACTICS: Stvarate vlastite taktike modificirajući postojeće, određujete položaj igrača i način njihova kretanja. Možete stvoriti do šest vlastitih taktika.

EDIT CUSTOM TEAMS: Promjena imena igrača, timova, menadžera i boja dresova.


Transfer lista



OPTIONS: Mijenjanje osnovnih parametara igre.

SAVE DISK Snimanje pozicije.

FRIENDLY: Prijateljska utakmica.

D/Y COMPETITION: Stvarate vlastitu ligu, kup natjecanje ili turnir po vašim pravilima.

PRESENT COMPETITION: Uzimate učešće u bilo kojem nacionalnom, kontinentalnom ili svjetskom natjecanju.

SEASON: Igranje jedne sezone i zapravo služi kao vježba za karijeru.

CAREER: Karijera, to je ono pravo. Dovedite svoj klub na vrh nogometnog svijeta.

Igru možete igrati kao igrač (vaša su jedina briga golovi, dajte ih što više, a primite ih što manje), ili kao menadžer (upravljate klubom, brinete se oko prodaje i kupovine igrača i sl.) i kao igrač/menadžer (kombinacija jednog i drugog). Kad odlučite zaigrati za karijeru, upišite svoje ime i birajte način igre (ne možete igrati karijeru kao običan igrač). Zatim slijedi odabir jednog od 1500 timova iz 146 zemalja širom svijeta, koji ćete voditi narednih 20 sezona. Kada pripremite klub za utakmicu, vrijeme je da nastupite kao igrač. Prije utakmice pojavit će se lista vaših igrača i umanjena slika terena s trenutnom formacijom. Ponekad se kraj lika igrača pojavi i žuti ili crveni karton.Pokraj imena se mogu pojaviti kvačice ili iksevi. Kvačice označavaju da ste napravili neki vrlo dobar potez, a iksevi znače drugu krajnost. Kada ko-


Dobro je imati uvid u raspored igranja

Da bi smo vam olakšali igranje nudimo vam par savjeta:

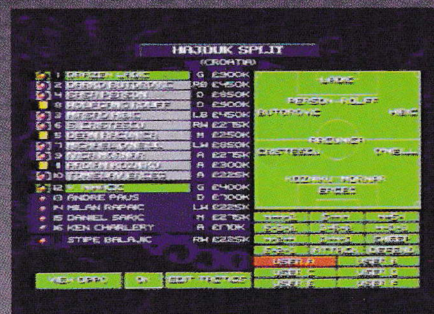
1. Stvorite vlastitu taktiku tako da krilne igrače pomaknete prema sredini
2. Najskuplji igrači nisu uvijek i najbolji
3. Ukoliko kupite skupog igrača svim se ostalim igračima povećava plaća
4. Ako vam se igrač ozlijedi izbacite ga iz tima (nemojte ga stavljati niti u rezervu)
5. Kada kupujete novog igrača osnovni kriterij bi vam trebala biti brzina
6. Potrudite se biti što bolji u kup natjecanjima zato jer donose novac te bilo dobro da prethodnu utakmicu u ligi igrate sa slabijom postavom da vam se ključni igrači ne ozljede
7. Nemojte odmah prihvatiti prvu ponudu za posao jer je to obično ponuda za neki klub klub od vašeg
8. Postavljajte igrače na njihove pozicije, doduše možete igrača postavljati na lijevu ili desnu stranu njegove pozicije ali ih nije pametno stavljati u obranu i obrnuto

mpletirate svoj pobjednički tim, vrijeme je za tekmu. Igračem upravljate joystickom, kad pritisnete pucanje on će uklizavati i ako to uspješno izvedete oduzet ćete loptu protivničkom igraču. Druga je mogućnost da sudac dosudi prekršaj za protivničku ekipu. Kada je lopta u zraku, pritiskom na pucanje vaš igrač skače u pokušaju da loptu udari





glavom. Ukoliko želite dodati loptu suigraču, kratko pritisnite pucanje i lopta će otići jednom od vaših suigrača. Dužim pritiskom na pucanje, ispucavate loptu, a za razne vrste udaraca nakon ispucavanja držite pritisnuto pucanje i povucite joystick u stranu. Ako niste zadovoljni igrom vašeg tima ili nekog igrača, pozovite klupu povlačeći joystick ulijevo nekoliko puta



Važno je odabrati dobru taktiku

dok traje prekid igre. Kad se pojavi klupa, možete mijenjati taktiku, igrača ili oboje. To nije sve, igra pruža još mnogo više , ali taj užitak prepuštam vama.

Denis Kovačić

SENSIBLE SOCCER
Renegate

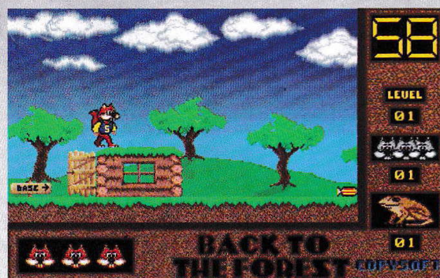
- ✓ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

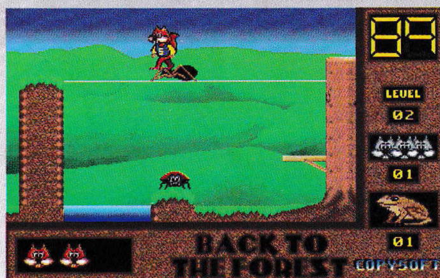
Zvuk	71%
Grafika	69%
Igrivost	87%
Ideja	67%

UKUPNO 74%
Igrano na:
A500, 1MB, 2 2DD

SUPER VJEVERICA

Za svaku priču trebate barem tri stvari. Dobrog junaka, lošeg junaka i zaplet. Ova igra ima i više od toga. Loš junak je zla žaba KING TOAD a dobri junaci su specijalni agent SKUNNY HARDNUT i njegova djevojka, supermodel ROSIE. Naravno, i zaplet je tu a glasi otprilike ovako: KING TOAD, koji je čvrsto odlučio jednom zauvijek obračunati sa SKUNNY-em i da bi ga uhvatio, namjerava pohvatati sve vjeverice, znajući da će ih SKUNNY pokušati osloboditi. Tada bi se SKUNNY našao u stupici a pobjeda KING TOAD-a bila bi konačna i on bi nesmetano vladao šumom. Vaš je zadatak da u ulozi SKUNNY-a ili ROSIE, oslobodite vjeverice i svrgnete KING TOADA s vlasti. U potrazi za super orahom, vašim najjačim oružjem koje vas pretvara u SUPER VJEVERICU, morat ćete prijeći cijelu šumu. Tek kao super vjeverica, možete se boriti protiv KING TOAD-a. Vjeverice su poznate po tome što vole stalno nešto grickati pa tako i vi, za vrijeme vaše avanture, njupate kolače i razne bombone rasute po šumi. Morate paziti na ose i mravce, koji mogu gadno ugristi pa ih je bolje izbjegavati. Puževi vam ne bi trebali predstavljati veći problem. Jednostavno ih







preskočite. Ako neke prepreke ne možete prijeći, popnite se na drvo i skočite na pauka, koji će vas nitima svoje mreže, prenijeti na drugu stranu. Ako ni to nije dovoljno, skočite na drugog pa na trećeg pauka i stići ćete na cilj. Preko jako visokih prepreka mogu vas prenijeti marljive pčelice, koje će vas na svojim leđima odnijeti na sam vrh. Zgodno, zar ne? "SKUNNY & ROSIE" je idealna igra za djecu od 4-8 godina, koja ne znaju što su trolovi, mutanti, bitmapiranje i korporacije ali vrlo dobro znaju da su puževi spora bića, pčelice marljive a vjeverice zaljubljene u grickanje oraha i lješnjaka. Gric,gric. Njam,njam. Neće vam biti dosadno!!!

K.M.

Rješenje

BENEATH A

Ispričaću vam jednu priču. Među vama će sigurno biti i onih koji će s nevjericom to sve slušati ali vjerujte mi,sve je bilo baš onako kako ću vam i ispričati. Ja to najbolje znam zato jer je ovo priča o meni i mom bijegu ispod čeličnog neba.

U nekoliko posljednjih dana, sve se odvijalo takvom brzinom da mi još ni sada nije sve potpuno jasno. Nekako sam se našao u toj palionici i što je tu je, morao sam otkriti zbog čega se dogodilo to što se dogodilo i tko je za to kriv. Osvrnuo sam se oko sebe i ugledao metalnu šipku koju sam pokupio (nikad se ne zna kada može zatrebati). Ugledao sam, s moje desne strane, vrta. Otvorio sam ih pomoću šipke što je privuklo pozornost policajca. Ipak, uz malo domišljatosti, uspio sam ga prevariti te je zaključio da sam izvršio samoubojstvo. Vrijeme je da malo pogledamo i palionicu. Na hrpi otpada ugledao sam prevrnutog robota za čišćenje i pomislio kako bi Joeyu svidio taj oblik. Ubacio sam njegov elektronski mozak u robot i evo, dobri, stari Joey je opet tu. Budući da od njega nisam saznao baš ništa što bi mi koristilo, nastavio sam istraživati palionicu i naišao na Hobbinsa s kojim sam popričao. Stao sam na dizalo koje je aktiviralo alarm, što je imalo za posljedicu da je Hobbins morao doći i isključiti alarm a ja sam za to vrijeme otišao u njegovu radionicu i iz ormarića uzeo okasti ključ. Zamolio sam Joeya da pokrene transportni robot jer mi je Hobbins otkrio uzork kvara. Uz malo negodovanja, on je to i učinio. Kako je proradio robot tako je proradilo i dizalo pa sam se, u trenutku kada se dizalo spustilo, primio za cijev po kojoj se dizalo kretalo i u "varogasnom" se stilu spustio kat niže. Zatražio sam od Joeya da otvori vrata a zatim je uslijedilo nešto što me prilično zbunilo. Policajac me je pokušao ubiti no, na njegovu nesreću, raspolovila ga je kamera koja se nalazila u kutu sobe. Pretražio sam leš i uzeo osobnu iskaznicu i sunčane naočale. Izašao sam iz sobe i našao se na ulici. Otišao sam desno do dizala i ušao u tvornicu cijevi. Popričao sam s Anitom i njenim šefom, kojeg sam uvjerio da sam iz službe sigurnosti te sam se mogao slobodno kretati tvornicom. Otišao sam desno i gurnuo okasti ključ među zupčanike. Vratio sam lijevo te upotrijebio okasti ključ na robotu za zavarivanje. Vratio sam se desno i pokušao ući u prostoriju (gore lijevo). Zamolio sam Joeya da ju pretraži i kada se vratio zatražio od njega da onesposobi kutiju sa osiguračima. Zatim sam ušao u skladište, prevrnuo žičanu pregradu i pokupio mali komad plastike koji se nalazio ispod žičane pregrade. Napustio sam tvornicu i otišao lijevo do elektrane. Upotrijebio sam okasti ključ kako bih maknuo zaštitne uređaje sa tipki na desnom kontrolnom panelu. Uz Joeyevu pomoć, pritisnuli smo obje tipke istovremeno a nakon toga i prekidač na lijevoj strani kontrolnog panela. Uzeo sam žarulju i na njeno mjesto postavio mali komad plastike koji je, zapravo, plastični eksploziv. Iznova sam pritisnuo prekidač za žarulju a zatim sam prekidač u kontrolnom panelu pomaknuo prema dolje. Vratio sam do dizala. Ugledao sam crveni kabel i zatražio Joeya da ga prereže. Upotrijebio sam osobnu iskaznicu na prorezu pokraj dizala i spustio se kat niže. Pokupio sam prerezani kabel i otišao ulijevo a zatim sam prošao kroz zelena vrata. Upotrijebivši osobnu iskaznicu na prorezu pokraj vrata. Ušao sam u drugu sobu i pokupio časopis, koji se nalazio pod jastukom. Zatim sam otišao do putničke agencije i tamo porazgovarao s čovjekom. Dao sam mu časopis u zamjenu za kartu. Sada sam morao pronaći Lamba (direktora tvornice cijevi). Porazgovarao sam s njim i dao mu kartu u zamjenu za obilazak tvornice. Vratio sam se do tvornice i pričekao Lamba, ponovo sam razgovarao s njim i on me poveo u obećani obilazak tvornice. U tvornici sam otišao desno (do Anite) te joj dao osobnu iskaznicu (koju je modificirala) te sam imao pristup u sve opcije u terminala. Anite me obavijestila i o Scriebmann-ovom priključku, pomoću kojeg sam imao pristup u virtualni svijet kompjuterske mreže LINC. Sada je trebalo pronaći liječnika koji će mi ugraditi Schriebamann-ov priključak u glavu. Njegov se ured nalazi na donjem katu (lijevo). Kada sam stigao do ordinacije, pokušao sam nagovoriti hologramsku sekretaricu da me pusti u ordinaciju no, to mi baš i nije uspjelo te sam zamolio Joeya da okuša sreću. Nakon njegovog uspješnog nagovaranja, ušao sam u ordinaciji. Obavio sam razgovor s liječnikom i dobio sam Schriebmann-ov priključak. Zauzvrat sam Burke-u morao obećati određeni dio tijela u slučaju smrti. Razgovarajući s liječnikom, saznao sam sve o njegovom prijatelju Wiliy-u, koji bi mi mogao pomoći u misiji. Wily je zaposlen u osiguravajućem društvu (koje se nalazi pored turističke agencije) te je sljedeći logičan korak bio otići k njemu. Kada sam ga upitao za specijalno osiguranje i pozvao se na Burke-a, Willy je otišao telefonirati što je bila sjajna prilika da Joey da upotrijebi svoje sposobnosti zavarivanja na sidru statue. Sidro i kabel zajedno daju vrlo učinkovito pomagalo koje sam odmah namjeravao isprobati. Otišao sam do požarnog izlaza, kojeg sam još na početku otvorio šipkom, upotrijebio sam sidro s kabelom na znaku sigurnosne službe i našao se u zgradi. Krenuo sam udesno, ubacio osobnu iskaznicu u prorez pokraj interfacea i našao se u jednom, potpuno novom svijetu, u virtualnom svijetu kompjuterske mreže LINC. Pokupio sam loptu, skrenuo udesno, otvorio torbu te uzeo povećalo i rođendansko iznenađenje. Zatim sam upotrijebio program za

Amritah Cola Company	704723
Anchor Insurance	520228
Beaudin Beauty Salon	293852
Blayde's Emporium	293944
Celestial Sandwich Sushi Bar	257303
Cole Brothers Gathering	113668
Dreamytime Imports	127813
Frank's Fisheries	492132
Hammonds Drug Store	113322
Hvengelmir Heating Company	180400
Keating Memorial Pipe Company	520394
Martello's Wine & Winkle Bar	127174
Mudd's Meat By-Products	305662
Nonesuch Data Systems	386233
Peejays Bakery	284764
Richy's Metal Heaven	386651
Security Services Social Club	815931
Squawk Security Systems	284291
The Piermont Foundation	704417
Ultars Eatery	257925

dekompresiju podataka i nastavio opet desno. Stavljajući propusnice u rupe na podu, krenuo sam u slijedeću prostoriju u kojoj sam pokupio sam bistu i knjigu. Upotrijebio sam povećalo na tri dokumenta da bi ih dešifrirao, nakon čega sam se isključio iz virtualnog svijeta. Tada sam upotrijebio osobnu iskaznicu na terminalu, pročitao sve dokumente, aktivirao Phoenix program te prebacio sav novac s Lambovog računa na svoj oduzevši mu tako sve pristupne dozvole. Otišao sam popričati s Lambom (našao sam kod dizala) a on mi je dao dozvolu za ulazak u svoj stan. Otišao sam do stana (on je pored stana u kojem sam pokupio časopis) i uzeo video kazetu s police za knjige. Izašao sam iz stana i otišao do dizala. Tada sam razgovarao s vratarom kluba koji se nalazi lijevo od dizala. Sada je trebalo pronaći sponzora, a za to je bila idealna gospođa Piermont. Nakon razgovora s njom otišao sam do njezinog apartmana (onaj s privatnim dizalom) i pričekao je da uđe u apartman. Pozvonio sam i predstavio se kao Robert (mojim pravim imenom) i za tren oka se našao u njezinom apartmanu. Dok je ona telefonirala, ubacio sam kazetu u video rekorder i u trenutku kada je pas počeo lajati na mačku, pokupio sam nekoliko psećih kolačića iz zdjele i izašao iz apartmana. Vratio sam se do dizala i stavio pseće kolačiće na dasku. Kada se pojavio pas gospođe Piermont i počeo lajati, povukao sam uže. Zatim sam ušao u katedralu. Prošao sam kroz gornja lijeva vrata i otvorio srednji ormarić. Na svoje zaprepaštenje, otkrio sam da je Anita mrtva zbog prevelike doze zračenja. Hmm, tu je nešto čudno. Vrijeme je da malo istražim taj reaktor. Uputio sam se tamo, otvorio srednji ormarić i odijenuo proturadijacijsko odijelo. Zatim sam otišao desno, pomoću kontrolnog panela otvorio sam reaktor i iz njega uzeo Anitinu iskaznicu. Zatvorio sam reaktor, vratio se do ormarića, obukao svoje odijelo i otišao u zgradu sigurnosti do interfacea za virtualni svijet. Ovoga puta sam iskoristio Anitinu iskaznicu. Sada je trebalo biti brz. Upotrijebio sam osljepljenje na prvom oku, otišao desno, ponovo upotrijebio oslijepljenje na drugom oku, prošao kroz izlaz (gore) zatim ponovo gore te desno, pokupio rašlje i vratio se lijevo. Upotrijebio sam snimku na izvoru a zatim se isključio iz virtualnog svijeta. Otišao sam u park i tamo porazgovarao s vrtlarom. Nakon toga sam otišao u klub. Tu sam s jukeboxa pustio prvu pjesmu. Kada se vlasnik kluba ustao, pokupio sam s njegovog stola čašu i otišao liječniku Burkeu, koji je s čaše uzeo otiske prstiju. Nakon toga otišao sam do napuštene kućice koja se nalazi s donje desne strane kluba i upotrijebio za ulaz osobnu iskaznicu. Uzeo sam kliješta i otišao u klub. U gornjem desnom kutu nalaze se vrata i pokraj njih metalna ploča koja služi za identifikaciju. Stavio sam prst na nju i vrata su se otvorila. U tajnoj sobici upotrijebio sam šipku da bih otvorio drveni sanduk. Zatim sam dio poklopca s velikog sanduka prenio na manji na kojeg sam potom stao. Upotrijebio sam šipku i kliješta kako bih napravio prolaz kroz ventilacijski otvor. Prošao sam novostvorenim prolazom i našao se u tunelu podzemne željeznice. Otišao sam desno pa zatim uz dijagonalni dio pruge te opet desno. Stavio sam žarulju u priključno mjesto, koje se nalazi lijevo od rupe, pazeći pri tom da se previše ne približim rupi u kojoj je čudovište. Otišao sam desno i opet me je samo brzina spasila od sigurne smrti. Otrčao sam do kraja tunela i provukao se kroz rupu. Šipku sam dvaput upotrijebio na dijelu zida iznad vena, pokupio ciglu te ponovo upotrijebio šipku na oteklini pokraj vena i na nju bacio ciglu. Izvadio sam šipku iz oteklinc, pričekao da stigne robot, izašao i zatim prošao kroz vrata. Pomoću kontrolne jedinice snizio sam temperaturu i povukao šipku na rešetkama iznad provalije. Sve je to trebalo uraditi prije no što se otvor iznad provalije iznova otvori. Izašao sam iz sobe, otišao desno i prošao kroz vrata. Ubacio sam Joeyev elektronski mozak u prorez na mediciskom robotu i na moju radost, Joey je opet tu. Krenuli smo istim putem kojim sam došao. Došli smo do ventilacijskog otvora na zidu. Rekao sam Joeyu da provjeri sobu sa spremnicima, pričekao ga da se vrati i zamolio ga da otvori slavinu na spremniku s hranom. Kada je to učinio, otišao sam do sobe sa spremnicima i nakon androidove nesreće, otišao desno kroz gornja vrata i zatim opet kroz gornja desna vrata. Upotrijebio sam svoju osobnu iskaznicu na terminalu kako bih otvorio vrata. Napustio sam prostoriju, pretražio leš i pokupio Joeyev elektronski mozak. Vratio sam se u prijašnju prostoriju i upotrijebio androidovu osobnu iskaznicu za prikljčenje u virtualni svijet. Otišao sam desno, oslijepio oko i otišao gore. Upotrijebio sam prorokov bijes kako bih onesposobio viteza. Isključio sam se i ponovo uključio pomoću Anitine iskaznice. Otišao sam do viteza i krenuo desno. Upotrijebio sam oscilator kako bih razbio kristal, pokupio sam virus HELIX i isključio sam se. Izašao sam iz sobe i prošao kroz donja desna vrata. Upotrijebio sam Anitinu iskaznicu na konzoli, a zatim i kliješta, koja sam pokupio pored desnih vrata kako bih uzeo komadić tkiva iz velikog spremnika i brzo ga stavio u veliki zaleđeni spremnik. Sve sam to učinio velikom brzinom jer bi se, u protivnom, tkivo dezintegriralo. Otišao sam desno i otvorio pretinac pod konzolom srednjg androida. Zatim sam upotrijebio konzolu kako bih učitao podatke za lik i pokrenuo program koji će oživjeti androida. Joey se opet vratio, malo smo popričali i krenuli udesno. Naišao sam na vrata sa senzorima koji se moraju istovremeno aktivirati, zamolio Joeya (odnosno Kena) da stavi ruku na senzor i evo, proradilo je. Napustio sam prostoriju a u slijedećoj sam otišao desno te zavezao kabel za držače cijevi. Spustio sam se ljestvama i bacio zaleđeni komadić tkiva u otvor. Uhvatio sam kabel i uletio u sljedeću prostoriju. Nakon što mi je otac pao sa stolice, rekao sam Kenu da sjedne i tu je sve završilo. Možda ne baš najsretnije ali sada sam barem slobodan čovjek.

Dr. Denko & Ing. Krešica

DRAGONSTONE

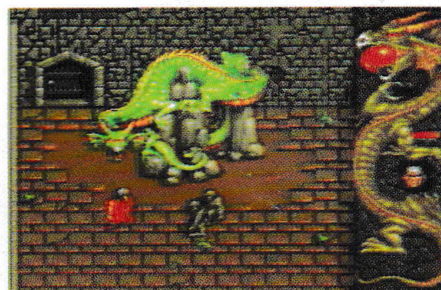
Postojalo je doba mira i sreće. Postojala su četiri ratnika koji su taj mir i sreću branili i čuvali. Jedne je noći jedan ratnik ubijen, ostali su nestali. Mir i sreća su nestali, ljudi su izgubili svaku nadu. Još samo malobrojni vjeruju u legendu koja govori o čovjeku koji će vratiti četiri ratnika.

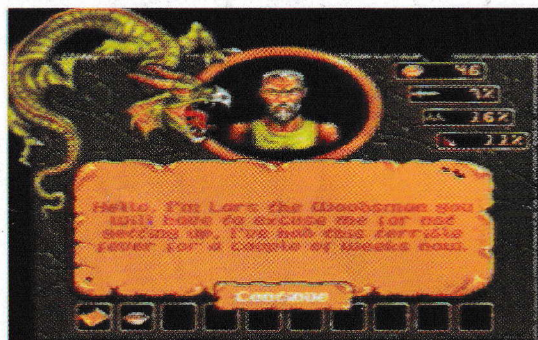
CORE DESIGN je tvrtka koja se odlikuje kvantitetom ali i kvalitetom svojih igara. Tako i ova igra, u hrpi sličnih, odskače svojom kvalitetom. Vi ste u ulozi mladog barbara ili barbarke (ovisno za što se odlučite) na dugom i mukotrpnom putu traženja samoga sebe. Da biste završili igru, trebat ćete itekako upotrijebiti glavu. Igru započinjete u šumi naoružani samo mačem. Ukoliko se osvrnete na desni dio ekrana, primijetit ćete vaše lice koje predstavlja energiju. Kako gubite energiju tako se vaše lice mijenja sve dok se na kraju ne pretvori u lubanju. U gornjem dijelu ekrana postoji prazan prostor s crtom koja predstavlja neprijateljsku energiju. Na samom vrhu nalazi se slobodan prostor za još jednu crtu. Dok držite tipku za pucanje crta raste, a kada stigne do kraja, otpuštanjem pucanja, ispaljujete vatrene kugle. Eto, ta crta predstavlja psihičku energiju vašeg lika. Na početku se ta crta sporo puni, no kako postajete uspješniji u igri, povećava se i brzina punjenja. Povrh svega, moći ćete vidjeti broj preostalih života. Pritiskom na SPACE, pojavljuje se novi ekran, gdje vidite novčiće kojima kupujete hranu, napitke, razne predmete i sl; energiju mača i vašu psihičku i fizičku energiju. Tijekom igre obje se energije povećavaju kupovinom boljeg mača, ispijanjem napitaka i iskustvom. Na ovom ekranu postoji i opcija za razgovor, upotrebu i pretraživanje okoline ili predmeta koji nosite što sve možete vidjeti u kućicama na dnu ekrana. Igra se sastoji od 12 nivoa. Likovi se dijele na dvije grupe: napadače koje morate što prije uništiti i one koji vas ne napadaju (s njima možete trgovati i razgovarati). Prijateljski će likovi obično tražiti od vas protuuslugu tako da ćete, osim svojih, rješavati i njihove probleme. Kako napredujete u igri, saznajete cijelu priču i postajete svjesni tko ste i kako upravo vi stvarate legendu. Igra zauzima 5 disketa, a minimalna platforma je Amiga 500.

Denis Kovačić

Šifre:

2. By1pvHo-xLB-T5JkbkHN
3. rM1gYM2BVLK905nkTk5B
4. Br1Avk2-AtKC05nwTkHB
5. By1AYkt-xLG-05nwTTHc
6. Gr14YkR-xLG-05nwTTHc
7. Gy147kx-HLI-05nTbTac
8. GrEA7M3wxLK-05n4TTac
9. GyEA7M3wHLY-05n4TTac
10. GM14gMowx2G-05n5bUac
11. Gy14+Mowx2Y-05n5TVa2





DRAGONSTONE
Core Design

- ✓ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	61%
Grafika	78%
Igrivost	72%
Ideja	76%

UKUPNO 72%
Igrano na:
A500, 1MB, 5 2DD





Mr. Blobby

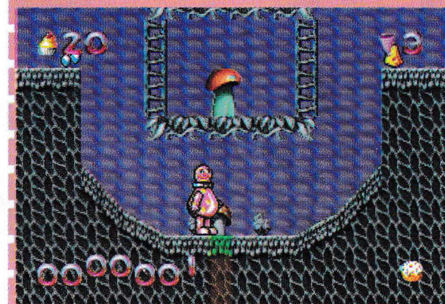
Tvrtka MILLENIUM napravila je još jednu neuspješnu arkadu. Glumite člana obitelji pjegavih stvorova iz istoimenog crtanog filma. Blobbijevci imaju naviku izjedati sve što im se nađe pri ruci (beba Blobby baca žvakaće gume koje onesposobljavaju neprijatelje a kasnije ih pojede). Kako se krećete, tako lik kojeg vodite (a to može biti mama, tata ili beba), boji ekran, a cilj je obojati cijeli ekran kako biste mogli krenuti u drugi. Neprijatelji su vam razne ribe, zvjezdice i drugi, još neidetificirani oblici života. Ako vas neki od spomenutih neprijatelja dodirne, gubite energiju. Kad vas ubiju (da, oni su u stanju ubiti čak i bebu), tonete u duboki, možda i vječni san. Kad cijela obitelj zaspe, igra je gotova. No, nije sve tako crno. Neprijatelje možete preskočiti ili gađati predmetima koje ne možete iskoristiti (npr. staviti kapu na glavu). Zvuk je dobar, ali zato grafika nije baš za pohvalu. Igra je zabavna, ali ne i zarazna. Ako vam se dopao crtić, možda vam se dopadne i igra.

Good luck!

D.B.







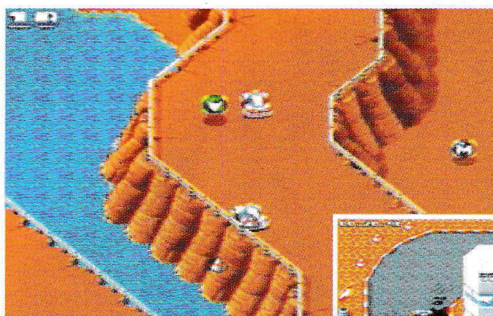


ATR

Autići za sve terene

Za Team 17 ste vjerojatno već svi čuli i stoga nema potrebe nabrajati vam njihove legendarne igre. Po prvi puta nam donose utrke autića i rezultati su više nego dobri.

U igri postoji šest različitih terena, tako da na početku možete igrati samo tri (sports, canyon, forest), a do slijedeća tri (space, moon, alien) morate doći vještom vožnjom. Prije početka utrke odaberite jedan od tri ponuđena načina vožnje, odnosno tipa igre. To su ARCADE MODE gdje se natječete sa četiri autića kojima upravlja računalo, BATTLE MODE gdje se natječete sa svojim prijateljem i LEAGUE MODE gdje imate mogućnost igranja protiv, maksimalno šest igrača, bilo vaših prijatelja ili računala. Odabirom Arcade moda prije starta, birate jedan od tri ponuđena terena (bez obzira na to vozit ćete sva tri), zatim jedan od tri ponuđena autića i na kraju, kupujete razna poboljšanja za vaš auto. U ta poboljšanja spadaju novi i bolji motor (veća brzina), bolji mjenjač (ubrzanje), bolje gume (auto bolje "leži" na cesti), jači oklop (manja oštećenja) i razni specijalni dodaci koji vrijede samo za sljedeću stazu koju vozite. Ti dodaci su posebne kočnice, bolji amortizeri i bolji upravljač pomoću kojeg lakše upravljate vozilom. Nakon završetka svake utrke, da biste se kvalificirali za sljedeću, morate zauzeti jednu od prve tri pozicije jer inače počinjete od početka. Također, ovisno o poziciji koju zauzmete, dobivate različite količine novca kojim kupujete poboljšanja. Naravno, poboljšanja poskupljuju sa svakim novim stupnjem.



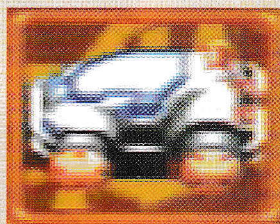




Ako se ipak više volite utrkivati s prijateljima, odaberite BATTLE ili LEAGUE mode igre koji se u par sitnica razlikuju od ARCADE moda. Tako npr. ovdje ne možete kupovati poboljšanja i koliko smo mi primjetili, ne možete doći na zadnja tri terena. Njihova je prednost što ovdje možete mijenjati brzinu igre, postavljati prepreke na stazi, određivati broj utrka i bodova potrebnih za pobjedu te gađati jedan drugog raketama. I za kraj jedna važna napomena. Kod ARCADE moda dobro pripazite koji ćete auto odabrati, jer kada ga jednom odaberete ne možete ga više zamijeniti drugim.

Krešimir Dušek

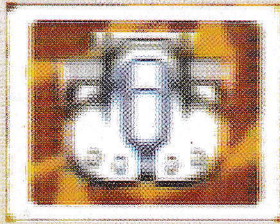
4x4 JEEP
Kao stvoren za neravne terene i prilično spor na betonskim stazama. Možete ga ubrzati kupovinom boljih motora.



BUGGY
Kompromis između formule i jeepa. Podjednako je brz na svim terenima i možete ga dodatno opremiti. Po našem mišljenju, on je najbolji izbor.



FORMULA
savršeno "leži" na stazi, ali samo betonskoj (sport, space). Vrlo je spora na drugim tipovima terena i nju vam ne preporučujemo.



ALL TERRIAN RACING
Team 17

- ✓ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	72%
Grafika	83%
Igrivost	79%
Ideja	66%

UKUPNO 75%
Igrano na:
A1200, 2MB, 2 2DD

HACKEROVA

Nagradna anketa

Šest je brojeva već iza nas. Iako nam stalno pišete i šaljete svoje prijedloge, odlučili smo napraviti anketu kako bismo časopis učinili još boljim za sve naše vjerne čitatelje. Ali "Hacker" ne bi bio "Hacker" kada vas i ovoga puta ne bi nagradio. Pozivamo vas da se odazovete u što većem broju a poduzeće AGIMA, SPONZOR OVE ANKETE, dodjeljuje slijedeće nagrade:

1. CD ROM MEGARACE ili 2 JOYSTICA (AMIGA/PC)
2. CD ROM LAWNMOWER MAN ili 50 DISKETA (AMIGA/PC)
3. CD ROM MULTI. ANIMALS ENCIKLOPEDIA ili PRETPLATA NA HACKER (12 mjeseci)
4. VIDEO KAZETA - WING COMMANDER 3
5. ORIGINALNI POSTER - MAGIC CARPET

1. Zaokružite spol: a) M b) Ž

2. Napišite koliko imate godina

3. Zaokružite koju školu pohađate:
   a) osnovna škola
   b) srednja škola (napišite i usmjerenje)
   c) fakultet (napišite naziv Fakulteta)
   d) zaposlen/a sam

4. Ako posjedujete računalo, navedite njegov model:
   a) Atari ____________
   b) Amiga ____________
   c) PC ____________
   d) Machintosh ____________
   e) Neko drugo računalo (napišite koje) -

4a. Posjedujem zvučnu karticu: a) DA b) NE

4b. Posjedujem CD ROM drive:
   a) za sada ne
   b) 1 x speed
   c) 2 x speed
   d) 3 x speed
   f) 4 x speed

5. Ako posjedujete igraću konzolu, navedite njen model:
   a) SEGA ____________
   b) NINTENDO ____________
   c) NEŠTO DRUGO -

6. "Hacker" kupujem:
   a) na obližnjem kiosku
   b) kod kolportera
   c) u specijaliziranim (privatnim) trgovinama
   d) putem pretplate
   e) ne znam, kupuju ga roditelji (rodbina)
   f) ne kupujem ga već posuđujem

7. Koje vrste igara najviše volite igrati:
   a) Akcije/Arkadne igre
   b) Strategije/FRP
   c) Avanture
   d) Sportske simulacije
   e) Simulacije letenja
   f) Logičke igre
   g) Nešto drugo -

8. Da li opisima igara u "Hackeru" nedostaje:
   a) više teksta
   b) više slika
   c) više pomoći pri igranju (rješenja, šifre i sl.)
   d) ne bi trebalo ništa mijenjati

9. Navedite autore čije priloge najradije čitate u "Hackeru":
   a) ____________
   b) ____________
   c) ____________
   d) svi su podjednako dobri
   e) svi su podjednako loši

10. Navedite najbolje rubrike u "Hackeru"
   a) ____________
   b) ____________
   c) sve su podjednako dobre
   d) sve su podjednako loše

11. U stripu mi se najviše sviđa":
   a) tekst stripa
   b) crtež
   c) sve mi se sviđa
   d) ne sviđa mi se - ne čitam ga

12. Koji vam se broj "Hackera" najviše svidio:
   1. broj
   2. broj
   3. broj
   4. broj
   5. broj
   6. broj
   7. svi su podjednako dobri

13. "Hacker" bi trebao izlaziti:
   a) početkom mjeseca
   b) sredinom mjeseca
   c) krajem mjeseca
   d) nije mi važno vrijeme izlaženja

Svoje odgovore ispišite na običan papir i pošaljite na adresu redakcije najkasnije do 31.05.95. Sretne dobitnike objavit ćemo u 7. broju Hackera.

IME I PREZIME

ADRESA I TELEFON

SPONZOR

"HACKER" VAS POZIVA!!!

PRIDRUŽITE SE 5. SMOTRI
ZNANSTVENO - TEHNIČKOG
STVARALAŠTVA MLADIH.

Od dimnih signala... ...do telefaxa

GDJE?

GRAD MLADIH - ZAGREB

KADA?

1.2.3.06.95. - DRŽAVNA SMOTRA

Kako rade roboti...

KAKO?

PUTEM PRIJAVA U SVOJIM ŠKOLAMA I U SURADNJI S UČITELJIMA SRODNIH PREDMETA

Od abacusa do... ...računala

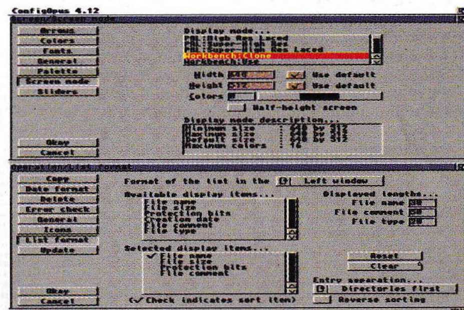
Odazovite se!
Prijavite se i već u svojim školama pokažite svoje znanje!
Očekujemo vas!!!

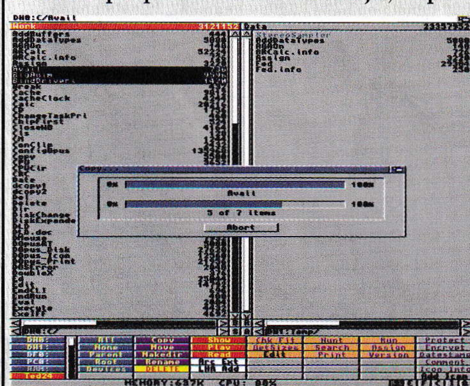
ČAČKALICA

DIRECTORY OPUS

Umijeće rada s diskom

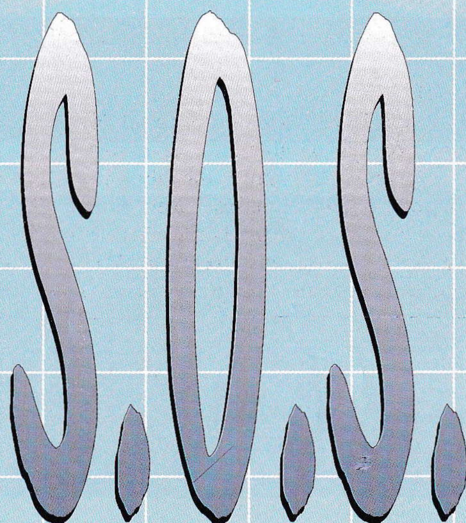
Programa za rad s fileovima ima mnogo vrsta i oblika, a za Amigu su najpoznatiji DiskMaster i FileMaster, dok su na PC računalima poznatiji Norton Commander i PC Shell. Ipak, među svima njima zasigurno je najbolji i najmodularniji Directory Opus. Osim profesionalnog izgleda, ima vrlo opširan konfiguracijski program i za njegovo potpuno upoznavanje trebate izdvojiti barem dvadesetak minuta, a mogućnosti DOpusa se povećavaju budući da može koristiti vanjske programe kao svoje module i jer koristi AREXX. Osnovni način izvršavanja naredbi izvodi se selektiranjem ispisanih fileova i odabiranjem opcije koja će se nad njima izvršiti. Dakle, za premještanje DH0:C/Avail, selektirate Avail kao SOURCE i izaberete DESTINATION u drugom prozoru, te pritisnete MOVE. Pojavit će se prozor koji će vas izvijestiti o operaciji koju trenutno izvodi. Iako je taj postupak poznat svima koji su ikada vidjeli ovakvu vrstu programa, nužno ga je spomenuti. Osnovne funkcije u programa za rad s diskom su funkcija za kopiranje (COPY), kopiranje s promjenom imena (COPY AS), pomicanje (MOVE), pomicanje s promjenom imena (MOVE AS), brisanje (DELETE), promjena imena (RENAME), promjena imena diska (RELABEL) i napravi novi DIRECTORY (MAKEDIR). U DOpusu postoje ugrađene funkcije za prikaz slike s automatskim prepoznavanjem formata, čitanje ASCII i HEXDECIMALnog koda, funkcija za preslušavanje MODULES i SAMPLES, funkcija za provjeru da li će označeni fileovi stati na DESTINATION DIRECTORY, brojač bytova, zaštita fileova, dodavanje komentara fileu, ispis filea, startanje EXECUTABLE filea i još mnoštvo manje korištenih funkcija kojih ima još barem toliko koliko smo ih nabrojali. Najznačajnija osobina samog DOpusa je njegova modularnost. Osim pulta s funkcijama, koji se nalazi odmah ispod radnih prozora, postoji i meni u kojem možete odabrati konfiguracijski program (pritiskom na malo slovo Q u donjem desnom kutu ekrana). Pojavit će vam se niz tipki s nazivom područja koje kontroliraju. BUTTONS meni služi za premještanje funkcija koje se nalaze na radnom pultu. Moguće je stvoriti potpuno novu funkciju, npr. iz Opusa učitati TRUECOLOUR sliku pomoću vanjskog programa predviđenog za to. Funkcije se mogu kopirati, premještati, moguće im je promijeniti boju slova i pozadine, odrediti za svaku funkciju tipku na tipkovnici koja vam najviše odgovara itd. - DRIVES meni će vam omogućiti editiranje imena pod kojim će se nalaziti neki directory ili drive (oni se nalaze u lijevom dijelu pulta) te se mogu birati pritiskom na desnu tipku miša. Moguće im je mijenjati ime, boju i mjesto u nizu. U FILETYPES meniju je moguće odrediti vrstu filea i povezati je s nekom funkcijom ili programom koji će ju moći prikazati. Tako je moguće pritiskom na SHOW funkciju prikazati tekst, animaciju ili sliku u ILBM, GIF, PCX, JPEG ili drugim formatima. HOTKEYS služi za definiranje funkcija ili programa koji će biti pozvani u slučaju da pritisnete kombinaciju tipaka koju ste sami odabrali. MENUS funkcionira isto kao i BUTTONS meni, samo što modificira PULL-DOWN meni. OPERATION se sastoji od više izbora pomoću kojih možete odrediti kako će kopirati fileove, da li će vas upitati želite li obrisati file, na koji način će prikazati datum i vrijeme, koje će sve podatke prikazivati u radnim prozorima, općenito sve što se može zamisliti u vezi sa standardnim operacijama i upozorenjima. - SCREEN meni se brine za vanjski izgled vašeg DOpusa, a moguće je promijeniti izgled strelica koje pokazuju veličinu directorya, boje ekrana, broj boja i rezolucija u kojoj će se otvoriti DOpus, tip (FONT) slova za svaki dio ekrana, dodatne opcije za lakši rad s prozorima i sl. SYSTEM, osim što uređuje veličinu DOS prozora koji će se otvoriti prema potrebi nekih funkcija, te omogućava odabir kojim ćete jedinicama prikazivati prazan prostor na disku (Bytes, KB, MB ili u postocima), autodetekciju diskete, pamćenje očitanog direktorija, ikone za svaku vrst filea ili modula za formatiranje i kopiranje disketa. Također je moguće odrediti direktorije koji će se sami učitati kada startate DOpus ili skripte koje će se izvršiti u slučaju prvog uključivanja programa. Skripte su dio moćnog AREXX jezika na Amiga računalima, a mogli bismo ih usporediti s Macroima koji se mogu naći u svakom današnjem profesionalnom programu.





Kad ste sve funkcije uredili kako vam najviše odgovara, vratite se na početni meni, stisnite SAVE pa OKAY i uživajte u radu i u okolini koju ste sami stvorili. Kratak opis kojem ste upravo posvetili svoje dragocjeno vrijeme, zagrabio je tek kap vode iz oceana mogućnosti koje pruža Directory Opus v4.12. Sretnici koji ga imaju, neka pokušaju usavršiti svoje znanje, dok ostalima preporučamo nabavku ove vrhunske alatke za rad s diskom i računalom.

Tihomir Jauk



HACKERI

1. Želim znati sve o igri "MAUPITI ISLAND" i njezinom rješenju te molim sve one koji su je riješili da mi se jave.

2. Kako u isgrici "RISE OF THE DRAGON" u kanalizaciji spojiti žice u sandučiću ?

Vedran; tel: 01/236-o27

BOK HACKERI!

Imam jedan problem. U igri "LITTLE BIG ADVENTURE" ne mogu pronaći zlatni ključ. Molim vas pomozite!

Domagoj; tel: 01/416-216

HACKERI POMOĆ!

U igri HEIMDALL II našla sam Her Ker'yn no on ne otvara niti jedan portal na početnom otoku Ruri's Village. Kuda s tim talismanom? Koja dva sela treba ujediniti? Izgubljena sam, pomozite!

Ana; tel: 01/562-265

Vrati se na početnu poziciju (sami start igre) i prođi kroz drugi portal. Tamo ćeš naići na vatru. Pogodi vatru strijelom ili nožem. U koliko si to dobro napravila, svijet će se zatamniti. Sada se nalaziš u polusvijetu, na prijelazu između života i smrti. Prijeđi na slijedeći ekran (desno) i tamo ćeš naići na poginule borce. Jedan umirući će ti se obratiti i dati svoj oklop. Zatim se vrati do vatre i ponovo ju pogodi. Vratila si se u normalan svijet. Sada obuci oklop i prijeđi jedan ekran desno.

BOK!

Imam dva problema.

1. Da li u igri JUNGLE STRIKE postoji šifra za neograničenu municiju i energiju?

2. Što u MORTAL KOMBATU učiniti da Reptil nestane?

Svi koji znaju odgovor, neka mi se jave na tel: 047/228-777

HACKERI!

Kako se u "FIFI" može igrati sa dva igrača?

Hrvoje; tel: 051/512-263

HACKERI!

Obožavam sportske igre i molio bih da objavite šifre za igricu "LOTUS TURBO CHELLENGE 2".

Dify

Šifre su:

2. TWILIGHT

3. PEA SOUP

4. THE SKIDS

5. PEACHES

6. LIVERPOOL

7. BAGLEY 8. E. BOW

HACKERI HELP!

1. Kako izbrisati neku zastarjelu igru u MS-DOS-u, tako da ostali programi i igre ostanu u memoriji i ostanu u redu kao i prije?

2. Kako ubiti duha u ALADDINU na trećem nivou?

Juraj

1. Ukoliko je igra u svom direktoriju, tada moraš ući u taj direktorij, PROVJERITI dali si uspješno ušao u njega i pobrisati sve datoteke. Ako igra nije u svom direktoriju bolje ništa ne briši da nebi obrisao neke neophodne datoteke (npr IO.SYS)

PRIMJER:

C:> CD ĐALADDIN

(ulaziš u direktorij ALADDIN)

C:> CD

(pokazuje u kojem se direktoriju nalaziš, a ako je to direktorij ALADDIN onda izvrši sljedeću komandu)

*C:> DEL *.**

(briše sve datoteke)

C:> CD..

(povratak nazad)

C:> RD ALLADIN

(brisanje direktorija ALADDIN)

2.Stani se na sredinu ekrana, kada jse duh počne pojavljivati, skoči i baci jabuku. Ne pogodiš li duha, pokušaj ponovo. To trebaš učiniti 10tak puta i duh je gotov.

UPOMOĆ!!!

1. "QUARANTINE" - igra mi se jednostavno "zaledi" prilikom učitavanja zapamćenog te uvijek moram igrati od početka.

2. SAM & MAX - na zabavi BIGFOOTA nikako ne mogu napraviti da mi nestane totem sa vrtlogom i rukom. Kod sebe imam kantu sa golf lopticama, plastičnu čašu, prazan snow globe, kantu s ribama, kartice Dino parka i svijeta povrća, novce, karticu Gator golfa, ručnu lampu, drobilicu za led, franc. ključ, ruku s magnetom, knjigu, dress up book, car bomb... što dalje?

3. INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS - na Atlantidi ne mogu osloboditi Spohiu iz "kaveza". Kod sebe imam: lost dialoge of Plato, National Archeology, bič, propusnicu za balon, mapu, vrčić, cijev, štap, ribu na koncu, zlatnu kutijicu sa orichalcum perlama, lončić, svjetiljku, Worldstone, Moonstone, Sunstone, kobasicu, bronze gear, komad kipa, glavu kipa, crescen-skaped gear, spoked wheel i kamenu posudu.

Svi koji mi mogu pomoći neka se jave na tel: 01/258-283 (Ivan)

HACKERI!

Počeo sam igrati GUNSHIP 2000 i već naišao na probleme.

1. Kako sačuvati poziciju budući da to nisam našao u glavnom meniju?

2. Kako narediti svojim ljudima da pripucaju na moju metu (nakon što se postigne neki čin)?

3. Kako pokupiti pilota (PICK-UP)?

4. Kako voditi LIGHT SECTION ako sam vođa HEAVY SECTION-a (jer su oni uvijek u bazi)?

5. Kako poslati izviđačke helikoptere prije ostalih?

Luka

BOK!

imam igricu LION KING i bilo bi sve O.K. da mogu proći 2. nivo. Iako ričem na majmune, oni me bace na žirafu koja ima glavu prema gore pa uvijek završim u vodi. što da radim?

Otiđi do majmuna koji su drugačije boje od ostalih, stani pored njega, rikni i majmun će se okrenuti. Nakon toga otiđi do drugog i napravi isto. Ako si dobro okrenuo sve majmune prolaz je slobodan.

HACKERI!

Kako snimiti poziciju u igri SOCCER KID?

Jogamod

Poslije svake zemlje (natjecatelja) ponudit će ti se SAVE opcija. Ukoliko želiš snimiti poziciju, pomakni joystick ulijevo i stisni FIRE te zatim slijedi upute koje ti se ispišu.

POMOĆ!!

LANDS OF LORE - kako od travarice dobiti posljednji sastojak???

BOK HAKERI!!!

Zapeo sam na igrici Sherlock Holmes na dijelu gdje sam ulovio ubojicu ali on neće ništa govoriti o njegovim suradnicima! Pomozite mi ...

Ivan, 052/621-841

DOS UČIONICA

4 BATCH datoteka

Često se u radu s osobnim računalom javlja potreba izvršavanja određenih akcija koje zahtijevaju uzastopno unošenje nekoliko DOS komandi. Da bi se olakšao rad u takvim situacijama i izbjegle eventualne pogreške, za svaku određenu akciju mogu se kreirati posebne BATCH datoteke koje sadrže nekoliko DOS komandi koje se izvršavaju na naš poziv. U pisanju BATCH datoteka treba paziti na slijedeće: -BATCH datoteka mora imati nastavak .BAT -za ime BATCH datoteke NE SMIJE se koristiti naziv neke .COM ili .EXE datoteke

Osim BAT datoteka koje sami kreiramo, često se u originalnim softverskim paketima javljaju BAT datoteke koje omogućavaju instalaciju softvera s disketa na disk (vode nas kroz sve faze instalacije) i kasnije prilagođavaju program određenoj konfiguraciji.

PRIMJER: BAT datoteka koja poziva program na izvođenje.

```
C> TYPE VP.BAT
C:
CD \VENTURA
DRVRMGR VP %1 /S=SD MCGA5.VGA/M=01
```

(BAT komanda radi slijedeće: pozicionira se u direktorij VENTURA, priprema ekran i memoriju, te poziva samu EXEC proceduru.)

5. INSTALIRANJE I KONFIGURIRANJE DOS-a

INSTALIRANJE

Da bi se nakon uključivanja računala DOS automatski učitao u memoriju, potrebno ga je prethodno instalirati na tvrdi disk. U postupku instaliranja određeni se dio diska, najčešće cijeli tvrdi disk, dodjeljuje DOS-u. To područje nazivamo DOS PARTICIJA. Kreiranje, promjenu ili brisanje DOS particije omogućava nam komanda FDISK.

PRIMJER: a> fdisk

```
IBM Personal Computer Fixed Disk Setup Program Version
3.30
(C) Copyright IBM Corp. 1989
FDISK Options Current Fixed Disk Drive:
1 Choose one of the following:
    1. Create DOS Partition
    2. Change Aktive Partition
    3. Delete DOS Partition
    4. Display Partition Data
    5. Select Next Fixed Disk Drive
    Enter choice:(1)
    Press ESC to return to DOS
```

Slijedeći korak u kreiranju DOS particije je proces formatiranja diska pri kojem se svi podaci, ukoliko ih na disku ima, gube. Zatim kopiramo DOS-ove datoteke na disk i time završavamo instaliranje operativnog sistema.

KONFIGURIRANJE

Pri svakom učitavanju DOS traži datoteku CONFIG.SYS koja se, ako postoji, nalazi u glavnom direktoriju. Datoteku CONFIG.SYS možemo kreirati i modificirati sami i tako preko nje prilagođavati DOS našim potrebama. Ukoliko smo u instalaciji DOS-a na tvrdi disk koristili naredbu SELECT, datoteka CONFIG.SYS je već kreirana. Ako naredba nije korištena, datoteku možemo kreirati koristeći slijedeću komandu:

C> copy con config.sys

Nakon unosa komande sistem nam omogućuje slobodno upisivanje instrukcija. Pritiskom na funkcijsku tipku F6 kopiramo sadržaj ekrana u datoteku CONFIG.SYS.

PRIMJER: izgled CONFIG.SYS datoteke

```
buffers=10
files=20
fcbs=16,8
country=038
device=ansi.sys
device=display.sys con:=(ega,437,1)
device=mice m m 4b.sys 1024 (driver za VENTURU)
```

U konfiguraciji možemo mijenjati slijedeće parametre:

BUFFERS:

Definira broj dodijeljenih buffera (BUFFER = dio memorije koju DOS koristi za spremanje podataka tijekom ulazno/izlaznih operacija) u koje se pohranjuju podaci. Za računala s tvrdim diskom i visoko kapacitetnim disketama minimalan broj buffera je 3.

COUNTRY:

Definira kôd zemlje prema kojem se ispisuje vrijeme, datum i decimalni separator.

DEVICE:

Omogućuje nam da specificiramo datoteke koje sadrže "DEVICE DRIVER-e"- programe za kontrolu rada ekrana, štampača, tvrdog diska, disketne jedinice i drugo.

FILES:

Definira broj datoteka koje mogu biti otvorene u svakom trenutku.

LASTDRIVER:

Definira maksimalan broj diskova kojima možemo pristupiti. Definiran broj ne može biti manji od broja diskova koje posjedujemo u konfiguraciji.

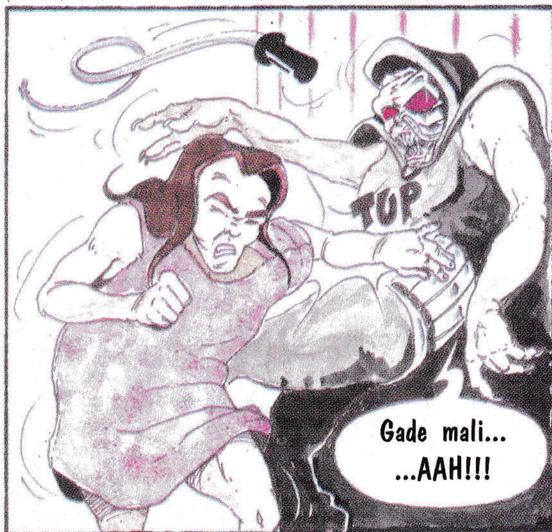
AUTOEXEC.BAT datoteka je posebna BATCH datoteka koja se poziva pri svakom uključivanju ili resetiranju računala i koja sadrži komande za prilagodbu sistema korisnikovim potrebama. Tako je moguće automatsko učitavanje određenih programa pri svakom uključivanju računala (SideKick, antivirus programi), učitavanje određenih komandi za provjeru sistema (CHKDSK, identifikacija periferija, time, date), definicija pristupnih staza, odzivnog znaka itd... Datoteka mora biti kreirana u glavnom (ROOT) direktoriju.

PRIMJER: izgled AUTOEXEC.BAT komande

```
C>TYPE AUTOEXEC.BAT
echo off (ne ponavljaju se komande)
path c: \DOS;c:\CAD;c:\VENTURA
date
time
chkdsk
prompt $p $t $g
```

Ingrid Afrić


Wintone! Vidjeli su nas!
Hej!!! Kamo ćete?!

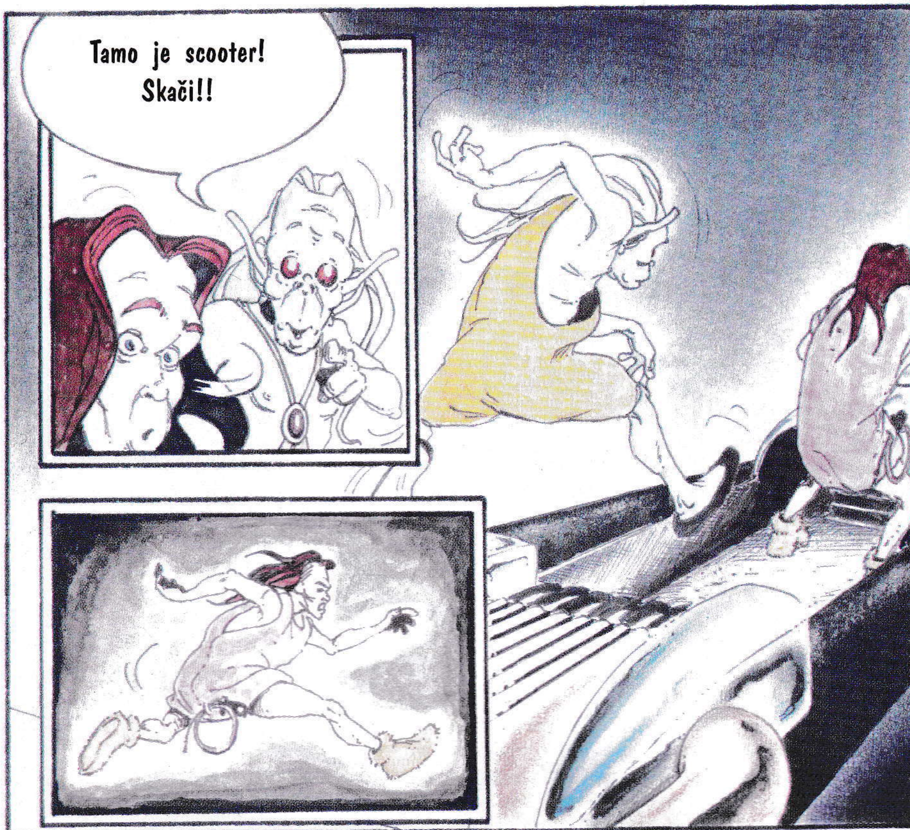

TUP
Gade mali... ...AAH!!!

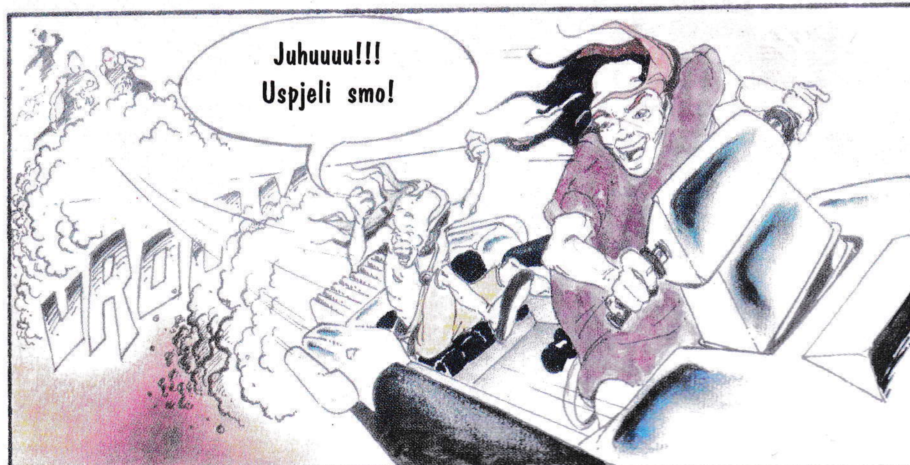
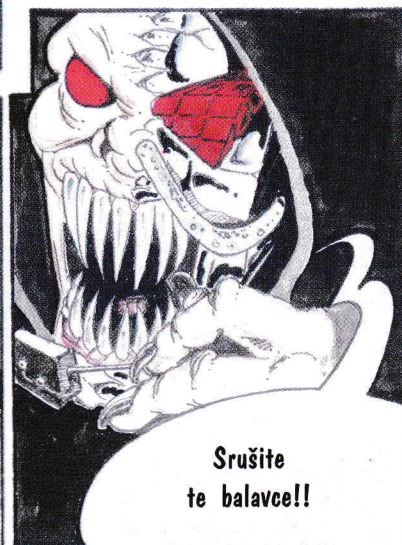
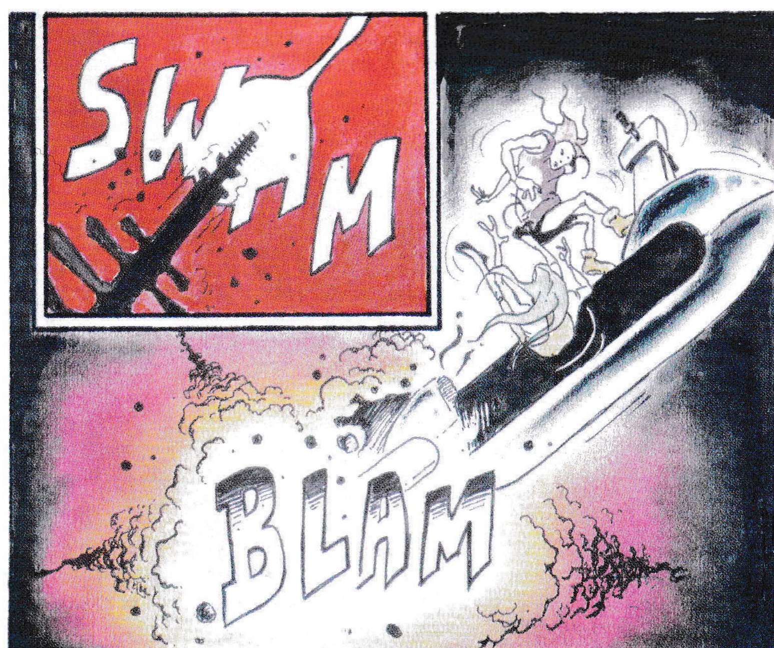

AAAAAH
Ne moremo dalje, pred nami su zraki!!
Čekaj! Možda nam ovaj bič može pomoći?!


KSSSSS


?!
Gledaj, energetsko polje se ugasilo! Pokušajmo pobjeći kroz ovaj hodnik. Vidim neko svjetlo..?!
KSSSS


?! PROVALIJA!!


Tamo je scooter!
Skači!!

Evo ih!!
Ukrali su
scooter
Upali se...Upali
se već jednom! Uh,
prokleti stroj!
Požuri, Wintone!
Tech-čovjeci su
iza nas!

Juhuuuu!!!
Uspjeli smo!

Srušite
te balavce!!

BLAM


HACKER Manija

CHARLIE J COOL-AMIGA

Stisnite P i otipkajte:

CURRY AND RICE - povećava broj života na 20

WAIT DA MAN - ako poginete nećete izgubiti život

BADBOY - idete na sljedeći nivo

DREAMZONE - neranjivost

Sada ponovo pritisnite P i nastavite igrati

BODY BLOWS-PC

U glavnom meniju držite E i W i pojavit će se popis moći pomoću kojih ćete postati nepobjedivi.

ROADKILL-A1200

Šifre:

Track0 - LQPONTQMJO
Track1 - LQPONRHCNM
Track2 - LQPONUPQCK
Track3 - LQPONTMBCH

ULTIMA VI-PC

Tijekom igre kažite lolu "spam", "spam", "spam", "humbug", a što ćete time dobiti otkrijte sami.

DEATH MASK-AMIGA

Šifre za nivoe:

1.52385 2.22428 3.84843 4.22087 5.38641 6.06395 7.33224 8.35527 9.48962 10.65074 11.62438 12.28283 13.85325 14.10769 15.25324 16.43542 17.62156 18.84678 19.57093 20.29264 21.47446 22.75330 23.82855 24.58474 25.38392 26.55276 27.68163 28.75156 29.70948 30.54334 31.39814 32.72262 33.73164

TFX-PC

Kada poginete, vraćate se na trening misije, a da biste to izbjegli, pritsnite CTRL+ENTER nakon utipkavanja vašeg pozivnog imena. Otipkajte PLOP za neranjivost.

RODLAND-AMIGA

Za beskonačno mnogo kredita, u highscoru upišite CHEDDAS (ovo nažalost radi samo u modu za dva igrača).

PINBALL FANTASIES-PC

Upišite:EARTHQUAKE za nemogućnost tiltanja i EXTRA BALLS za sedam loptica.

THEME PARK-PC

Startajte novu igru pod novim imenom, zatim odaberite SIM nivo i popunite sve ostale detalje. Odaberite Englensku na mapi svijeta i kada se pojavi park odaberite Slow mode. Postavite Bouncy Castle u park. Ulaz i izlaz možete staviti bilo gdje. Sada proučite lokaciju gdje se riječ Bouncy Castle pojavljuje iznad ulaza i počnite pritiskati P sve dok se ne poveća brzina ispisivanja i dok se ne pojavi pauza. Stisnite sljedeće tipke: pauza, L, pauza, I, pauza, V, pauza, E, pauza, C, pauza, A, pauza, S, pauza, H, pauza, P, P. Promijenite brzinu na Ultra i dobivat ćete novi dućan i zabavu svake godine. Ugodna zabava!

TURRICAN II-AMIGA

Kada se pojavi glavni ekran pritisnite HELP za muzičke opcije, zatim 4 da ih isključite pa 2. Poslije 10 sekundi muzike pritisnite ESC dvaput. Kada počnete igrati imat ćete bezbroj života

SIMCITY 2000-PC

Pokrenite vaš file editor, odaberite file s vašom pozicijom. Potražite liniju 0000020 i odbrojite 8 znakova slijeva. Promijenite broj u 77. Započnite novu igru i snimite je odmah. Imaćete $2 biliona.

PUTTY SQUAD-AMIGA

Šifre za nivoe:

1.CAPRI 2.PREY 3.ARABIA 4.GONDOLA 5.SPICE 6.NICKEL 7.DREAMER 8.JET 9.ARIES 10.TIMB 11.SEANNA 12.GAIA 13.CHRIS 14.MELON 15.KATE 16.CHERRY 17.ORGAN 18.BAZGIBB 19.RHUBARD 20.FODDER 21.BUTLER

SPEEDBALL II-PC

Započnite novu ligu i odmah snimite poziciju, zatim startajte neki HEX editor i u liniji 000000 promijenite 5. broj slijeva iz 4C u FC, 6. broj slijeva iz 04 u FF. Od linije 000010 do 000090 promijenite svaki 64 u FF. Zbog toga će vaš tim imati snagu 255 a vi ćete imati 65532 kredita. Tada je vaš tim gotovo nepobjediv.

PINBALL ILLUSIONS-A1200

Pritisnite 1 za usporenu igru, ponovo 1 za normalnu igru. Ako vam jedna lopta propadne kroz rupu, pritisnite HELP i opet ju ispalite.

OUTPOST-PC

Pritisnite ove tipke :

CTRL+F10 - dobit ćete meni za nesreće

CTRL+F11 - imat ćete neograničene resurse

CTRL+F12 - moći ćete mijenjati moral, naobrazbu i kriminalitet

HISTORY LINE 1914-1918-AMIGA

šifre za nivoe:

(NJEMAČKA)

1.PULSE 2.CIVIL 3.MOUSE 4.VENOM 5.NOISE 6.RIGHT 7.ORKAN 8.FRONT 9.RATIO 10.PARTS 11.PLANE 12.FLAME 13.GOTHA 14.BALON 15.PAUSE 16.ELITE 17.INFRA 18.KILLS 19.COBRA 20.ATLAS 21.AMPER 22.RHEIN 23.CANDL 24.STERN

(SAVEZNICI)

1.BATTLE 2.GOOSE 3.SPORT 4.BIMBO 5.TEMPO 6.BARON 7.BUMMM 8.LEVEL 9.TOXIN 10.PRINC 11.CLEAN 12.XENON 13.SIGNUS 14.HOUSE 15.SIGMA 16.SEVEN 17.ZOMBI 18.MOVES 19.BLADE 20.ZORRO 21.STONE 22.MOSEL 23.ORDER 24.SODOM

ULTIMA UNDERWORLD II-PC

Prvo napravite backup igre tako što ćete file UW2.exe nazvati UW2.bak. Zatim pronađite liniju 26 80 7F 08 00 75 05 i promijenite ju u EB 0A 90 90 90 75 05 te još pronađite liniju 26 80 7F 08 00 77 05 i promijenite ju u EB 0A 90 90 90 77 05 i dobit ćete neograničenu energiju. Za neograničene mana bodove pronađite liniju 8A 57 37 B6 00 3B C2 7E 05 i promijenite ju u 8A 57 37 B6 00 3B C2 EB 05.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Dok igrate utakmicu stisnite W i vama će se dodati 2 gola, a protivniku 1

LITIL DIVIL-PC

Prije startanja igre, tipkajući DIVIL otpkajte: divil KmCiNpOcKeT -stisnite F1 da biste prešli na sljedeći nivo divil Meaning - stisnite SHIFT+T za extra energiju divil Donkey -stisnite T za extra novce divil Grumpy - stisnite K za extra ključeve

WALKER-AMIGA

Ako želite da vam se ne zagrijavaju strojnice, napravite ovako. Uključi joystick s automatskim pucanjem u port 2. Uključi automatsko pucanje i vi ćete imati oružje koje se neće zagrijavati.

LEMMINGS-PC

Utipkaj u LEVEL CODE meniju BILLANDTED. Potom u igri pritisni broj 5 na numeričkoj tastaturi.

ZOOL 2-AMIGA

Šifre za nivoe: SWAN LAKE-SESAME BLUEBERRY HILL-RONSON TOOTING COMMON-FUNKY TUT SNAKING PASS-HISSTERIA MOUNT ICES-7SLURP MENTAL BLOCK-PLUNGER

OH! NO MORE LEMMINGS-PC

Utipkaj u LEVEL CODE meniju SLAMRACING,. Potom u igri pritisni broj 5 na numeričkoj tastaturi

POWERDRIVE-A1200

Promijenite ime FIAT CLIO u neko drugo i počet ćete vožnju bržim autom.